Tot.263

特别企划：THE DEAD WALKING——活死人的前生今世

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



KINECT首发鉴定书

—— 硬件详尽剖析+首发11作评测 ——

研究中心 使命召唤 黑暗行动/辐射 新维加斯

攻略透解 刺客信条 兄弟会 皇家骑士团 命运之轮

2010.12A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006

[前线狙击]
寄生前夜 第3个生日
怪物猎人 携带版 3rd/抵抗3
高达无双3/女神异闻录Persona 2 罪

[特快专递]
索尼克 色彩缤纷

Gamehalo 使命召唤 黑暗行动
游戏光环特别企划：网战精彩影像+原创视频

新作影像 小小大星球2｜索尼克 自由滑板｜GT赛车5
刺客信条 兄弟会 精彩试玩｜丧尸围城2 在线模式演示

本期赠品 125分钟DVD

CAPCOM内乱纪实 [特稿] 七年动乱与稻船时代的终结

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 …… 3
PS电玩大本营 …… 9
排行榜 …… 10
新闻专题 …… 12
黄金眼 …… 20
新作短波 …… 40

游戏情报站要闻

《黑暗行动》首周敛金6.5亿美元，超越《现代战争2》 3
Kinect竟是暴利装置，成本仅56美元？ 3
首款云计算游戏机即将上市 4
《MHP3》目标销量360万，Capcom进行重大改革 5

前线狙击

怪物猎人 携带版 3rd 22
抵抗3 29
寄生前夜 第3个生日 32
女神异闻录Persona 2 罪 36
高达无双3 38





总第263期 12A

COVER STAFF

封面用图：《寄生前夜 第3个生日》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.



攻略透解

刺客信条 兄弟会 43
皇家骑士团 命运之轮 52

特快专递

索尼克 色彩缤纷 66

研究中心

辐射 新维加斯 72
使命召唤 黑暗行动 74

软硬兼施 …… 68
游戏进行时 …… 70
游戏3.0 …… 80

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。









游风艺苑 …… 101
编辑部落 …… 102
读编往来 …… 104
小编寄语 …… 108
发售表 …… 110





邪魔院 …… 81
多边共享区 …… 82
特别企划 …… 84
特稿 …… 92
自由谈 …… 98

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

马里奥对大金刚 突击迷你大陆	21	光盘

PS3

007 血石	70	
EA活力健身房2		光盘
GT赛车5		光盘
NBA 2K11		光盘
NBA JAM	21	光盘
爱丽丝 疯狂回归	42	
吃豆人 冠军版DX	21	
刺客信条 兄弟会	20 43	光盘
抵抗3	29	
辐射 新维加斯	72	
高达无双3	38	
哈利·波特与死亡圣器 第一部		光盘
黑色洛城		光盘
极品飞车 变速2 释放	42	光盘
极品飞车 热力追踪	21 71	光盘
凯瑟琳		光盘
龙之世纪 II		光盘
迈克尔·杰克逊 梦幻体验		光盘
漫画英雄对Capcom 3		光盘
魔界战记4	40	
拳击之夜 冠军		光盘
丧尸围城2		光盘
圣恩传说F	41	
使命召唤 黑暗行动	20 74	光盘
死亡空间2		光盘
舞蹈中心		光盘
小小大星球		光盘
小小大星球2		光盘
摇滚乐队3	21	
致命格斗		光盘
子弹风暴		光盘

PSP

AKB1/48 与偶像恋爱	41	
怪物猎人 携带版 3rd	22	光盘
皇家骑士团 命运之轮	20 52	
寄生前夜 第3个生日	32	
女神异闻录Persona 2 罪	36	

Wii

EA活力健身房2		光盘
NBA JAM		光盘
大金刚 回归		光盘
迈克尔·杰克逊 梦幻体验		光盘
索尼克 色彩缤纷	21 66	

X360

007 血石	70	
EA活力健身房2		光盘
Kinect大冒险	19	
Kinect可爱动物	18	
Kinect逍遥快车	17	
Kinect运动大会	19	光盘
NBA 2K11		光盘
NBA JAM 21		光盘
爱丽丝 疯狂回归	42	
吃豆人 冠军版DX	21	
刺客信条 兄弟会	20 43	光盘
斗士出笼	16	光盘
辐射 新维加斯	72	
高达无双3	38	
哈利·波特与死亡圣器 第一部		光盘
黑色洛城		光盘
极品飞车 变速2 释放	42	光盘
极品飞车 热力追踪	21 71	光盘
劲速滑板	18	
精灵 阿瓦隆传奇		光盘
凯瑟琳		光盘
龙之世纪 II		光盘
迈克尔·杰克逊 梦幻体验		光盘
漫画英雄对Capcom 3		光盘
拳击之夜 冠军		光盘
丧尸围城2		光盘
使命召唤 黑暗行动	20 74	光盘
死亡空间2		光盘
索尼克 自由滑板	18	光盘
体感运动	18	光盘
舞蹈进化	17	
舞蹈中心	19	光盘
型可塑	17	
摇滚乐队3	21	
致命格斗		光盘
子弹风暴		光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

使命召唤 黑暗行动
游戏光环特别企划（上）
特别企划宣传片
火热网战精彩录像
ACOG+L96A1狙击视频集锦
11连杀影像欣赏
全情报收集 视频攻略
《使命猎人 3rd》精彩预告片

刺客信条 兄弟会
精彩试玩

丧尸围城2
在线模式精彩演示

新作影像集锦

怪物猎人 携带版 3rd
龙之世纪 II | 精灵 阿瓦隆传奇
小小大星球2
小小大星球 漫画英雄DLC
大金刚 回归 | 致命格斗
索尼克 自由滑板 | 凯瑟琳
哈利·波特与死亡圣骑 第一部
L.A. Norie黑色洛城
漫画英雄对Capcom 3 | 舞蹈中心
Kinect运动大会 | 体感运动
EA活力健身房2
迈克尔·杰克逊 梦幻体验
拳击之夜 冠军 | NBA 2K11
NBA JAM | 极品飞车 热力追踪
极品飞车 变速2 | GT赛车5
死亡空间2 | 子弹风暴

游戏广告欣赏

马里奥对大金刚 突击迷你大陆+斗士出笼+NBA 2K11

电影前线

半条命 黑色弥撒 | 生化危机 诅咒
游客 | 汽车总动员2

ENDING SONG

科学的超电磁炮OVA 主题曲MV
Future Gazer/fripSide

本期光盘特别附赠
UCG262游风艺苑作品+多边共享音乐共享





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

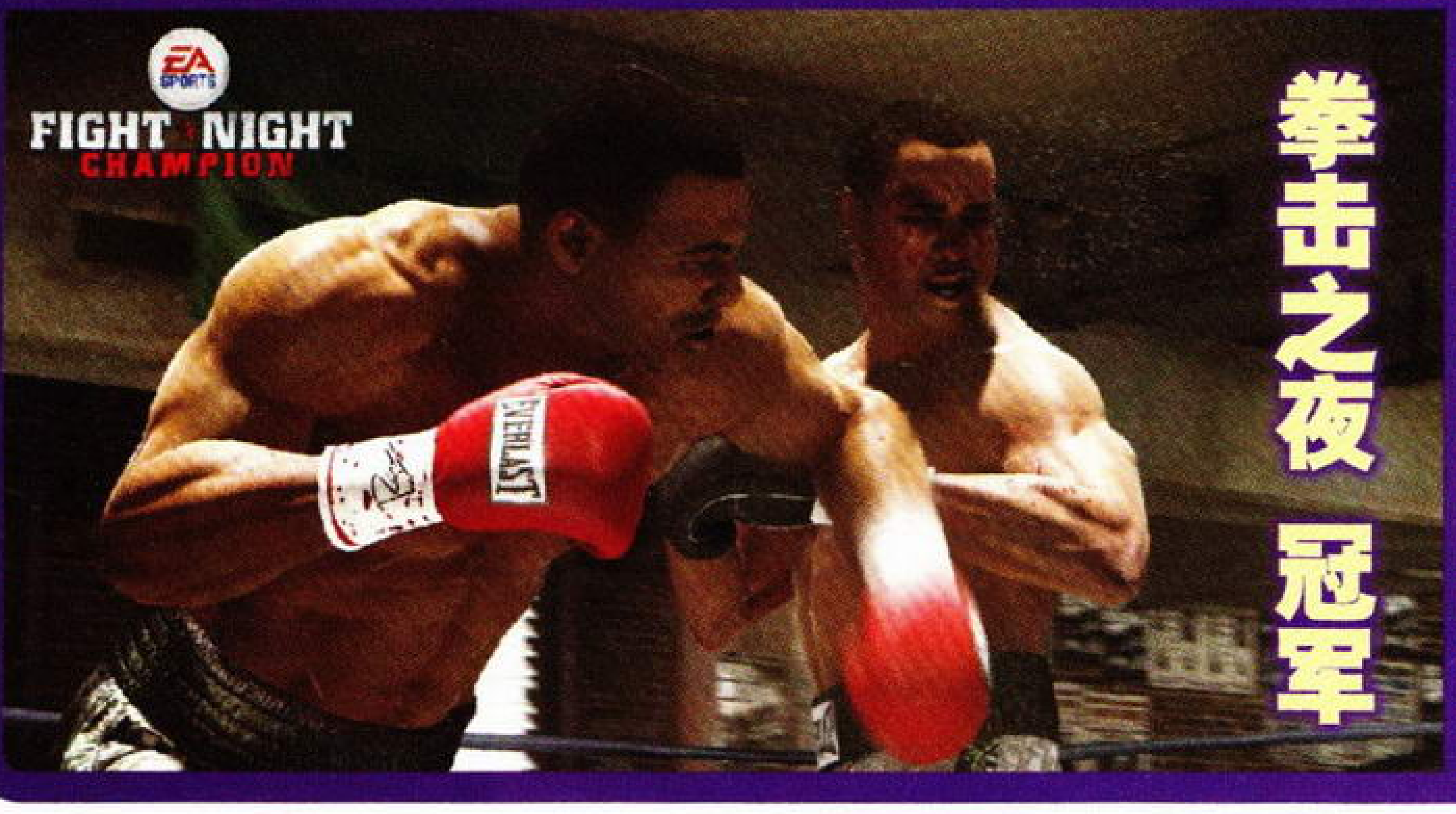




特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①皇家骑士团 命运之轮	Square Enix ②	策略角色扮演③
④PSP	タクティクスオウガ 运命の轮 ⑤	⑥ 日版
	2010年11月11日 ⑦ 1人 ⑧	5980日元 ⑨
	无对应周边 ⑩ ⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉　马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健　颜 君　王锐愚　江 浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年12月1日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

软件 SOFTWARE 挑战《使命召唤》？BioWare 神秘新作曝光

12 月份美国 Spike TV 将会举办"电子游戏大奖"颁奖礼，届时将会有不少大作首次亮相。最近 BioWare 就预告了一款将会在该活动中公开的新作。BioWare 公布的只有一张视频截图，看起来应该是一款发生在近未来的游戏，但是风格与《质量效应》相比更为写实化。

据知情人士透露，这款游戏将会是基于《质量效应》世界观的衍生作品，由 BioWare 的蒙特利尔工作室开发，是一款以多人游戏为主的作品，但并非 MMORPG，而是一款更接近于《使命召唤》的游戏。今年初，BioWare 蒙特利尔工作室已经在招聘多人游戏的程序员，BioWare 创始人 Greg Zeschuk 曾表示除了主系列的三部曲外，《质量效应》还会有其他游戏推出。而 EA 的 John Schappert 也保证明年会有源自《质量效应》的衍生作品。另外，曾开发了《雷神之锤 IV》的 Raven Software 前首席设计师 Manveer Heir 今年夏季跳到了 BioWare 蒙特利尔参与《质量效应》关联作品。这些迹象都表明，一款动作射击或 FPS 类的《质量效应》正在开发中。



硬件 HARDWARE Kinect 竟是暴利装置，成本仅 56 美元？

Kinect 的 150 美元的定价公布时，被指价格过高。而在此之前，微软高层曾暗示 Kinect 的成本比价格还高。但是最近第三方硬件评测机构的报告指出，Kinect 的成本其实只有 56 美元！

UBM TechInsights 最近对 Kinect 进行拆解之后对每个零部件的成本进行了估算，其中由 PrimeSense、Marvell Technology、德州电子和 STMicroelectronics NV 等公司提供的零件为主要成本所在。UBM 的技术营销经理 Allan Yogasingam 说："基本上，(Kinect 的）设计的最大胜利之处在于从以色列公司 PrimeSense 那里淘到了大便宜。他们为 Kinect 提供了图像处理器、音频和视频界面的最创新的部分。" PrimeSense 提供的摄像头、麦克风和处理器总计成本只有 17 美元。



Yogasingam 表示由于成本合理，而且还有进一步降低成本的空间，Kinect 未来的应用前景非常广阔，比如可以与电视机融合，甩甩手就能换频道，取代了遥控器。

软件 SOFTWARE 《黑暗行动》首周敛金 6.5 亿美元，超越《现代战争 2》

由于 Infinity Ward 叛乱事件的发生，人们担忧"《使命召唤》系列"将从此走下坡路。不过事实证明，Treyarch 不仅有能力独当一面，而且还能将《COD》推向新高度。Activision Blizzard 宣布，《使命召唤 黑暗行动》首日销售额即超过 3.6 亿美元，销量达到 560 万套，打破了之前《使命召唤 现代战争 2》首日 3.1 亿美元、470 万套销量的记录，成为有史以来首日销售额最高的娱乐产品，超过所有电影、电视、小说和唱片。

在 11 月 18 日，Activision Blizzard 紧接着发布了首周 5 日的销售数字：总销售金额高达 6.5 亿美元，远远超越《现代战争 2》相同时期 5.5 亿美元的销售额。同时《黑暗行动》也创造了 Xbox LIVE 的两项新纪录：据微软统计，在首发当日共 260 万人登陆 Xbox LIVE 玩《黑暗行动》，多人游戏时间超过 590 万小时，其中有 100 万人是在首发当日凌晨 1 点就冲入服务器开打。索尼方面虽然没有公布网络数据，但 SCEA 总裁 Jack Tretton 表示《黑暗行动》为 PSN 带来了前所未有的访问量。

不过对于《黑暗行动》的最终累计销量能否超越《现代战争 2》，分析家仍然持怀疑态度。去年《现代战争 2》在年末假期总共销售了 1600 万套。



DIGEST 本期大事记

11.08 Koei Tecmo 宣布上半财年巨额亏损，社长松原健二辞职，创始人襟川阳一出任社长。

11.09 《使命召唤 黑暗行动》上市，创造了首日 3.6 亿美元、首周销售 6.5 亿美元的娱乐产业史上最高纪录。

11.11 UBM TechInsights 的一份分析报告指出，Kinect 的成本只有 56 美元。

11.11 维亚康姆传媒集团宣布季度收入大幅下降，正准备出售 Harmonix 公司。

11.11 Capcom 宣布正在加速进行游戏开发部门的重大改革。

11.15 可靠消息指出 Activision 将关闭或者出售 Bizarre Creations，据传微软很有可能重新买回这家工作室。

11.15 微软宣布 Kinect 发售 10 日后实际销量突破百万。

11.16 育碧公司令人失望的财报公布，当日股价暴跌 18%，是 14 年来最高的单日跌幅。

11.17 Joystiq 网站曝出 PSP2 开发机照片，采用滑盖造型。

11.19 OnLive 公司宣布其云计算游戏机 MicroConsole 将于 12 月 2 日发售，定价 99 美元。

NOTEPAD

年末假期对任天堂的重要性超过其他厂商，我们在送礼方面有独特的优势。



美国任天堂总裁雷吉表示，虽然今年任天堂表现不是很好，但是年末商战仍然是任天堂的天下，因为人们总是更喜欢买任天堂的软硬件送礼。年末两个月的销售额占任天堂全年销售额的40%以上。

业界声音

特报 SPECIAL 任天堂外汇亏损为日本之最

东京商工研究机构最近发表了一份研究报告，这份报告对日本813家公司进行了财报分析，发现其中323家都存在很高的外汇亏损，而在这些公司中，又以任天堂的外汇亏损额最高（621亿日元），远远高于排名其后的三菱重工（140亿日元）。而54家公司出现了外汇盈余，其中包括盈余355亿日元的索尼。

事件 EVENT 遭新欢抛弃，Bizarre将与微软复合？

3年前Activision从微软手中买走了“《世界街头赛车》系列”开发商Bizarre Creations工作室，希望增强自身的赛车游戏开发实力。然而Bizarre为Activision开发的《Blur》销量非常糟糕，目前Bizarre正面临可能被关闭或者甩卖的命运。

BIZARRE CREATIONS

11月15日，有消息称Activision已经决定关闭Bizarre，全部200名员工都已经收到了90天内解聘的通知。此后不久，英国游戏网站Develop表示他们已经从可靠渠道获得了对该消息的证实。美国方面也有消息称Activision很快会召开新闻发布会做出正式的声明。随后，Activision对这则新闻发表了评论：“自从我们收购Bizarre Creations的三年来，赛车游戏已经发生了根本性改变。虽然我们大力投资于开发新品牌《Blur》，但它并未获得商业成功。Bizarre是一个非常有才华的开发团队，然而因为大经济环境对市场造成的影响，我们正在考虑该公司的未来，有可能会将其出售。”

翌日，另外一则消息指出，Activision方面与Bizarre的人员召开了会议，表示有多家公司都很有兴趣收购Bizarre，微软就是一家很有可能的买家。不过Bizarre脱离微软后，其高层曾经发表了一些抨击微软的言论，双方能否重归于好目前仍是疑问。可以肯定的是，微软正非常迫切地寻找开发商制作《世界街头赛车》新作。在Bizarre将要关闭的新闻传出的数日前，就有可靠消息称微软正到处寻找开发商接手“《世界街头赛车》系列”。Bizarre重归微软怀抱看起来是对双方最有利的选择。

软件 SOFTWARE 韩国史诗巨制《炽焰帝国II》PS3版公布

韩国Blueside公司开发的《炽焰帝国II》打造多年，是韩国历史上开发规模最大的家用机游戏巨制，原定为PC/X360跨平台。最近在韩国釜山召开的G-STAR 2010游戏展期间，SCE韩国分公司召开了新闻发布会，在会上Blueside正式公布了PS3版的《炽焰帝国II》。

Blueside方面表示，在《炽焰帝国II》开发初期就已经考虑制作PS3版，而且还专门为PS3开发了一个引擎，画面将会保持与PC版相同的水准。PS3版预定将于2012年发售，具体时间是在PC版发售的几个月后。PS3版将会追加一些特别内容，还会有独占的DLC内容。PS家族熟悉的一些标志性角色将乱入其中。



我们非常有兴趣把《孤岛危机》变成一个极其长寿的游戏系列，这可能意味着孤岛危机3、4、5、6、7、8、9……直到无穷。



《孤岛危机2》执行制作人Nathan Camarillo说，《孤岛危机2》正在开启系列崭新的未来，它将成为一个庞大的系列。

业界声音

硬件 HARDWARE 首款云计算游戏机即将上市

几年前的游戏开发者大会上，一家新公司公布的OnLive云计算游戏服务引起业界强烈关注，被视为代表了游戏产业的未来。不过由于推广和网速等多方面原因，OnLive服务推出之后玩家的反应并不热烈。在OnLive的计划中，还有一款“MicroConsole”，通过一个类似于机顶盒的装置，让玩家在电视上在线玩游戏，相当于一部以云计算技术为支持的游戏机。近日OnLive公司正式宣布MicroConsole将于12月2日发售，价格仅为99美元。除了主机和一个无线手柄外，还包含一张优惠券，可以从游戏列表中挑一款免费游玩。

OnLive同时宣布在年底之前将会推出游戏定价的优惠措施，一些老游戏和小品级游戏价格会控制在10美元之内。OnLive公司CEO Steve Perlman表示，他们的公司规模已经发展到超过200人，目前OnLive服务的会员数量正在加速增长。而随着MicroConsole的推出，OnLive的广告宣传也将全面展开，Perlman相信低廉的价格和简单易用的特性将会让MicroConsole迅速发展，虽然目前OnLive提供的都是PC或家用机上已有的游戏，未来随着OnLive的发展壮大，将会拥有越来越多的独占游戏。



▲由于内部零件不多，MicroConsole的尺寸仅相当于一部NDSi。



MicroConsole使用了时下被热炒的云计算概念，游戏画面的运算在远端的服务器上进行，通过网络将画面与声音传输到MicroConsole，经过解码后输出到客厅里的电视机和音箱，玩家的操作信号通过网络发送到服务器，这样就可以远程操作在服务器里运行的游戏并在自家的电视机上看到画面。通过这种方式可以用成本最低廉的硬件玩到配置要求最高的游戏。

特报 SPECIAL 《MHP3》目标销量 360 万，Capcom 进行重大改革

Capcom 于 11 月 11 日对公司的近期情况进行了说明，表示本财年内预测《怪物猎人 携带版 3rd》销量可以达到 360 万套，将于明年春季发售的《漫画英雄对 Capcom 3》预计销量可达 200 万套。另外 Capcom 宣布《漫画英雄对 Capcom 3》美版将于 2011 年 2 月 15 日发售，限定版将采用华丽金属盒包装，包含前传漫画、一个月的 Marvel 在线漫画服务会员资格以及下载券，还会得到将会在游戏发售 4 周后提供下载的吉尔与 Shuma Gorath。限定版售价为 70 美元。

Capcom 同时指出，稻船敬二的辞职加速了公司内部对于游戏开发部门的改革。原本他们打算从明年 4 月才开始进行改革。Capcom 认为社交网络中的休闲游戏是一个巨大的商业机会，目前正准备迅速组建一个部门进入该领域。另



外 Capcom 正在对开发部门的其他高层进行调动，目标是更加适应这个变化迅速的行业。

事件 EVENT 育碧业绩低于预期，股票遭恐慌性抛售



▲已开发多年的《幽灵行动 未来战士》再次延期。

育碧近日宣布上半财年，其销售额同比增长了 56.7%，达到 2.6 亿欧元，但是却出现了 6490 万欧元的亏损，不过这已经低于去年同期 7750 万欧元的亏损额。育碧 CEO Yves Guillemot 说："市场环境仍然很恶劣，虽然总收入已经大幅提高，却仍然低于我们的预期。"

育碧表示，上半财年的研发投入提高了许多，从 5030 万欧元增加到 9840 万欧元，相当于销售收入的 37.8%。另外《鹰击长空 2》、《R.U.S.E.》等游戏都没有达到销量目标。不过育碧在美国和欧洲游戏软件市场上的占有率分别提高了 1% 和 0.9%，达到 5.2% 和 7.5%。

育碧目前正在进行内部改革，以适应激变中的游戏产业，为此已取消了多个项目，这些中途取消的项目在上半财年里总共造成 6210 万欧元的损失。原计划在本财年内发售的《幽灵行动 未来战士》和《横冲直撞 旧金山》已经决定延期到下个财年。育碧对年末商战期间的表现充满信心，《跳舞吧 2》销量比前作同期之内提高 75%，《刺客信条 兄弟会》预订量比前作提高 25%，《塑形 健身进化》是美国最畅销的第三方 Kinect 游戏。育碧相信本财年销售额会超过 9.6 亿欧元，并实现扭亏为盈。

然而投资者们对育碧的前景却没有那么看好。在财报公布后，育碧股价暴跌了 18%，创下自 1996 年以来的最大单日跌幅。德意志银行已经将育碧的股票评级从"买入"降为"持有"，Natixis 将其评级从"买进"降为"减持"。

特报 SPECIAL NBGI 多款大作低于预期销量

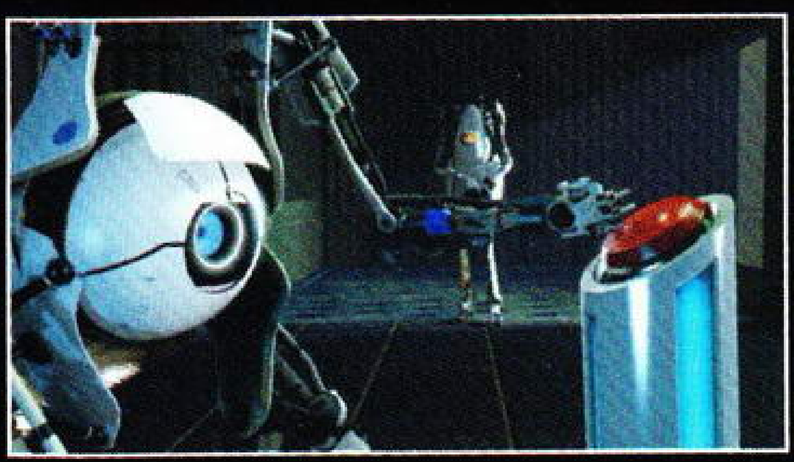
NBGI 宣布，《火影忍者 究极忍者风暴 2》销量将会超过 100 万套，比原计划高出 30 万套。Ninja Theory 开发的《奴役》销量预计为 80 万套，而原计划为 100 万套。而游戏共和国开发的《魔神之地》也将大大低于原定目标，根据零售渠道的订货情况推算，本作预计销量只有 30 万套左右，而原计划为 100 万套。极度血腥的《腐尸之屋》原目标为 100 万套，实际销量预计也只有 35 万套左右。



INFO 新闻短波

《入口 2》延期

Valve 宣布备受期待的《入口 2》将会延期到 2011 年 4 月 20 日发售，比原定计划推迟了两个多月，这是该作的第二次延期。



Bungie 新作内测募集中

Bungie 为 Activision Blizzard 开发的第一款游戏尚未正式公布，不过最近 Bungie 已经向全球粉丝发出邀请，在 Bungie.net 上报名的玩家将有机会率先参与其新作的内测。

《暗黑破坏神 III》家用机版？

暴雪最近开始为《暗黑破坏神 III》招聘三个家用机游戏的职位：首席设计师、首席程序师和高级制作人，暴雪方面表示"正在摸索面向家用机的《暗黑破坏神》相关概念"，而且"通过合适的处理它也将适合家用机平台"。

Kinect 销量破百万

微软于 11 月 15 日宣布，Kinect 在全球发售 10 日后，实际销量超过了 100 万套。微软表示，年内 500 万套的销量目标将顺利实现。

《最终幻想 XIV》PS3 版制作完成

《最终幻想 XIV》制作人田中弘道日前透露，该作的 PS3 版已经全部制作完成，只剩下最后的一点优化工作。PS3 版将使用与 PC 版相同的服务器。

《王国之心 3D》标题的秘密

野村哲也日前透露，3DS 的《王国之心 3D》游戏系统方面已经制作完成。游戏标题中的"3"有多重含义，除了 3D 画面外，也代表着与《王国之心 3》的关联。不管是在剧情还是系统方面，本作都会与《王国之心 3》息息相关。



《死神 BLEACH》登陆 PS3

SCE 宣布将会在 PS3 上推出《死神 BLEACH 灵魂点燃》，预定发售时间为 2011 年。



《MGS 崛起》后年发售

据美国 Kotaku 网站报道，《潜龙谍影 崛起》可能无法赶在 2011 年内发售，预计发售时间为 2012 年。

EA 买断《星战》网游

BioWare 近日宣布，原本由 EA 和 LucaArts 联合发行的《星球大战 旧共和国》目前已经由 EA 买断全部发行权。

《辐射 新维加斯》销量

Bethesda Softwork 宣布，《辐射 新维加斯》全球出货量高达 500 万套，加上下载内容的收入，该作创造的总销售额超过 3 亿美元。

PS3 版《质量效应 2》含互动漫画

《质量效应 2》将会在 PS3 上推出，为了让 PS3 玩家了解前作的故事，最近有相当可靠的消息称 EA 将会通过互动漫画的方式收录前作的剧情。

Remedy 开发 Kinect 新作？

《心灵杀手》开发商 Remedy 最近开始招聘程序员，职位描述中提出应聘者最好要有体感技术的开发经验，暗示着该公司可能正准备开发对应 Kinect 的新作。

《黑色洛城》发售日

Rockstar 最近发布了其野心之作《黑色洛城》的预告片，并宣布游戏将于 2011 年春季发售。



特报 SPECIAL 3DS 游戏开发成本数倍于 PSP



▲ MMV 的 3DS 游戏《动物胜地》。

最近 MMV 在面向投资者的会议中透露，他们为 3DS 游戏准备的开发预算为每款 5000 万日元～1.5 亿日元之间。目前他们正在开发的 3DS 游戏为《牧场物语》新作和《动物胜地》。MMV 向来以开发低预算游戏为主，对于这家公司来说，1.5 亿日元做一款掌机游戏是在过去难以想像的高预算，这从某种程度上说明 3DS 游戏的开发成本不菲。

根据 CESA 发布的报告，去年 NDS 的游戏开发成本在 440 万日元～4390 万日元之间，去年开发成本最高的 PSP 游戏也不过是 5920 万日元，成本最低的一款只有 300 万日元。如果 MMV 公布的数字能代表 3DS 游戏的普遍成本，那么为 3DS 开发游戏的成本已经超过了 Wii。去年日本成本最高的 Wii 游戏为 1.16 亿日元。

事件 EVENT Koei Tecmo 巨额亏损，社长辞职

Koei Tecmo 于 11 月 8 日宣布，上半财年销售额为 110.7 亿日元，同比降低了 27.5%。亏损额从去年同期的 6.4 亿日元提高到 16.6 亿日元。游戏业务是主要亏损源，占到总亏损中的 16.2 亿日元，营业额为 63.3 亿日元。由于业绩大跌，社长松原健二在财报说明会中宣布辞职，今后社长职位将由 Koei 创始人襟川阳一担任，从 11 月 30 日开始生效。

如果《莎木城》受到大家的喜爱，我相信我们会通过版本升级等方式将故事补完。



最近网页游戏《莎木城》正式公布，在发布会中，系列制作人铃木裕表示十几年来他一直很遗憾无法将《莎木》的故事讲完，未来是否能将《莎木》补完，将取决于《莎木城》的成绩。

业界声音

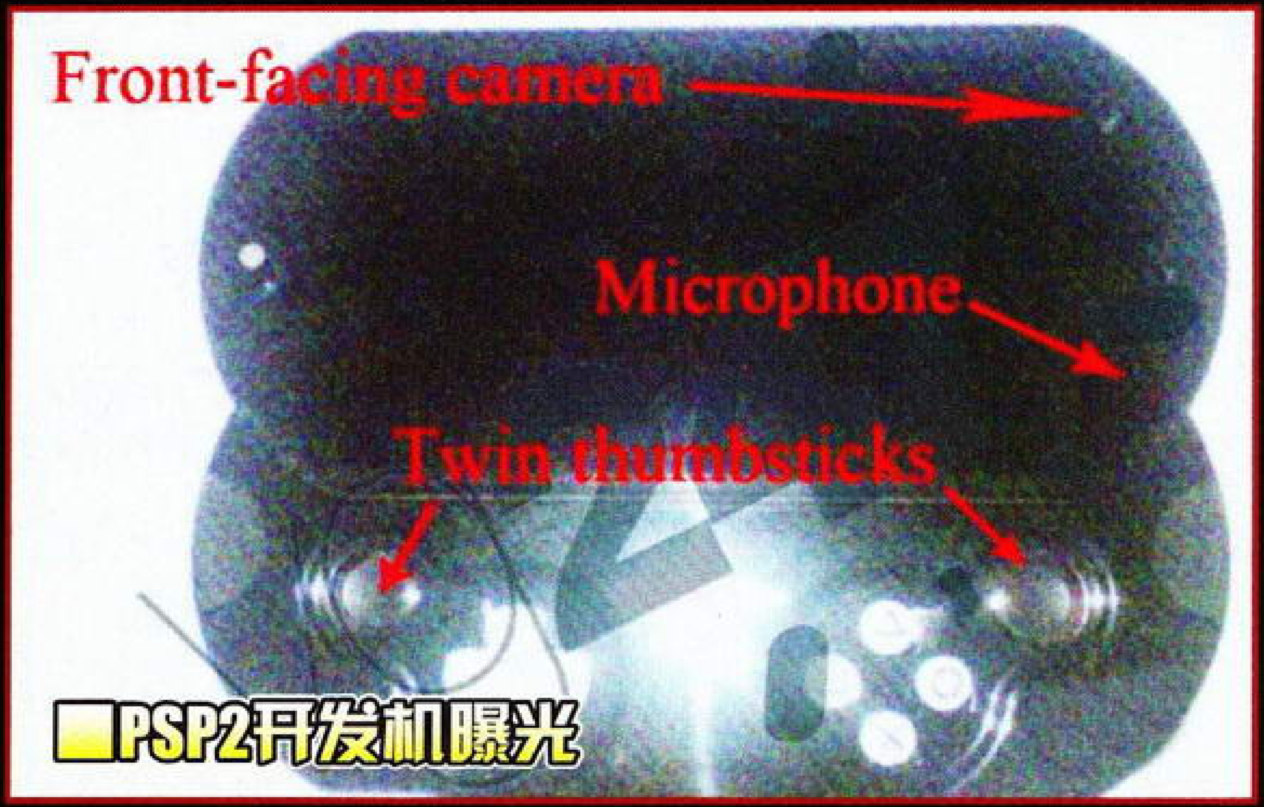
事件 EVENT 音乐游戏萎靡，《摇滚乐队》开发商遭甩卖



音乐游戏从去年开始持续萎靡，作为最著名的音乐游戏开发商，Harmonix 最近推出的《摇滚乐队 3》和《舞蹈中心》大获好评，但是却无法改变音乐游戏大势已去的事实。Harmonix 的母公司维亚康姆集团于 11 月 11 日发表了第三财季的财报，净收入从 4.63 亿美元下降到 1.89 亿美元，在报告中还指出他们正准备出售 Harmonix。

在《摇滚乐队》的官网上，Harmonix 的社区经理表示维亚康姆的声明不会影响到他们目前的工作，不过维亚康姆集团目前确实正在与潜在的买家进行谈判。不管未来买主将会是谁，维亚康姆表示很快就会停止 Harmonix 的运作。

SCENE 图说新闻



■PSP2开发机曝光

最近 PSP2 的开发机在网上曝光，虽然图片很模糊，不过还是可以看出来几个关键点：整体造型与 PSP Go 相似，采用了双摇杆，背部有一个触控区。由于是提供给开发商用来制作游戏的样机，因此外观设计看起来较为粗糙。有开发商表示，这些图片是上一个版本的开发机，最新版已经发放到开发商手中，该版本并未采用滑盖设计，可能更接近于 PSP-1000。



■PSP2开发机曝光



■幸存者诞生

最近在美国《GameInformer》杂志中出现了一幅跨页的新作预告型广告，上面写着"幸存者诞生"，有网友从里面的蛛丝马迹中发现这是一款 Eidos 的游戏，而概念图所描绘的场景与去年泄露的《古墓丽影》新作情报不谋而合，看来崭新的《古墓丽影》即将现身。

英国已经有了一条"劳拉路"，西班牙也将有一条"超级马里奥兄弟大道"。在西班牙 Zaragoza，一条正在建设中的大道通过网络票选的方式确定了这个名称，而且据称未来在该地区周围还会有"索尼克路"、"塞尔达传说路"……



■超级马里奥兄弟大道



■胎死腹中的《雇佣兵3》

《雇佣兵》开发商 Pandemic 去年被 EA 关闭，当时《雇佣兵 3 无限》已经在开发中。在悼念 Pandemic 逝世一周年时，有人放出了《雇佣兵 3》的预告片，其实该作采用的全新概念还是挺值得期待的。

无双反击战



纱迦视点

毫无疑问，《真 · 三国无双 6》是明年春天最受中国玩家关注的电视游戏之一。最近几年《无双》这个大家族雄风不在，让喜欢它的人非常揪心，究竟本作能否重振系列当年的雄风，这也是玩家们十分关心的话题，作为无双总帅的我自然也不能免俗。当然在讨论这个问题之前，我想还得先从那个失败的 5 代开始说起。

败走麦城的 5 代

对《真 · 三国无双 5》持肯定态度的人很少很少，甚至有不少人认为这是自系列初代之后最烂的一作。5 代的失败原因大致可以分为以下三点，让我们一边回顾，一边来看看 6 代的情况。

一、可用角色数量大幅减少。5 代可用的角色数量相比 4 代差得并不多，但其中仅有 17 人有无双模式，其余角色尽管可以使用，动作模组却均是雷同的，像张郃这种个性武将也玩起了长枪。

6 代改进：目前已确认登场角色数量将超过 60 个，5 代删除的大乔、星彩等角色正式回归，还有大量新角色加入。动作模组方面这次各角色间武器共通，共有 360 种武器可以使用，丰富之极。

二、连舞系统极其失败。官方鼓吹的像功夫电影般流畅动作的连舞系统，实际上完全破坏了游戏的攻防体系，让游戏变得极其无趣，部分角色如夏侯惇、典韦的手感差到极点。

6 代改进：已确认系列一贯的 C 技会正式回归。手感方面目前还看不出来，但制作人已经公开表示本作将非常注重游戏的手感。

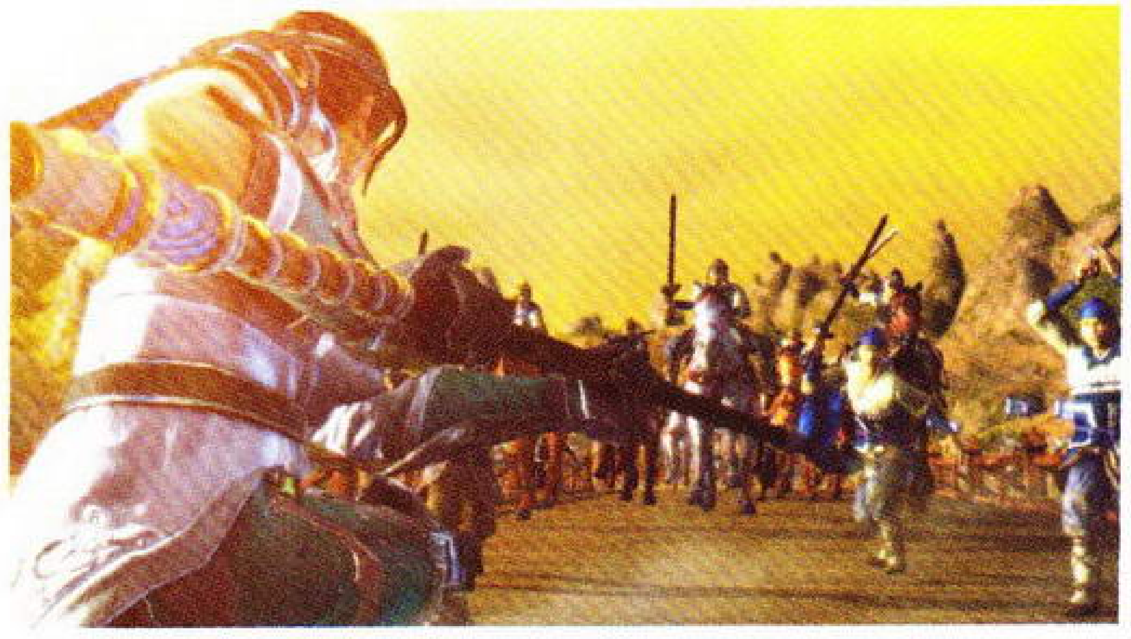
三、极度无趣的收集成长要素。5 代的成长要素类似《FF》的晶球盘，但事实上路线基本固定，也无法更改。作为系列特色的最强武器设定荡然无存，好的武器和军马都要靠刷刷刷才能获得。

6 代改进：目前不明。

好了，从以上分析不难看出，除第三点目前还没有很详细的情报佐证之外，其余两点在本作中均已得到不同程度的解决，由此可见制作人还是比较了解 5 代的失败原因。那么能不能说本作将打响一场漂亮的无双反击战呢？很遗憾，从目前来看还不能确定。

武器系统存疑

本作系统方面最大的变化无疑是武器系统。这次人人都可以用所有武器，惟一的限制是部分武器限定男女。这种设定带来了很高的自由度，但也出现了新的问题，那就是抹杀了角色个性。想象一下不使用长枪的赵云和不使用青龙偃月刀的关羽，你是否感到很违和呢？正因为本作引入了这一系统，导致本作公布的人物造型都是空手，看上去普遍很呆。



当然官方也意识到这个问题，因此又引入了得意武器这个设定，武将用得意武器的话能使出 EX 攻击。不过从目前玩到的情况来看，这个 EX 攻击充其量也就相当于《无双大蛇》里的 R1 攻击。而武将使用无双乱舞时会改用得意武器的设定，也进一步削弱了得意武器的地位。

而更让人担心的是武器平衡性。“《无双》系列”的平衡性向来一般，本作引入更换武器设定后，如果平衡性把握得不到位，很有可能出现 360 种武器里只有那么几把实用的情况，这样一来其他的 300 多种武器都成了摆设。以往难用的武器还可以用对角色的爱来补正，如今人人都可以换武器，那么有些武器存在的必要性就很成问题了。

而且本作的武器还有熟练度设定，也就是说武器拿到手之后还得多用才能发挥全部威力。这个设定令人想起了《高达无双》。看来这又是一种变相增加游戏时间的花招。

角色增加的背后

对于格斗游戏和动作游戏来说，增加新角色是提高游戏吸引力最简单的做法，但久而久之就会成为巨大的负担，因为每个角色都有一定数量的支持者，贸然删除只会带来负面影响。《真 · 三国无双 5》和《战国 BASARA 3》以最简单粗暴的方法解决了历史遗留问题，为的就是给后续作品腾出更大的发展空间。这次 6 代看似增加了大量角色，但由于武器系统和故事模式也作出相应的改进，使得游戏内容可能并没有得到大幅飞跃。

本作可使用角色多达 60 人，目前已公布的新武将就有司马兄弟、诸葛诞、王元姬等，这当然是个好消息。不过本作的故事模式改为 3 代的按势力进行的方式，这也意味着角色增加带来的变化不会像以前那么多。

按势力推进故事有好有坏，好的方面是节省了玩家的时间，毕竟像 4 代那样 48 个角色的无双模式打下来太夸张，而且泰半关卡都是重复的。但坏的方面就是这意味着很多角色的戏份会大幅减少，除了名将和君主之外，其他角色估计大部分时间都在打酱油。像蔡文姬这种角色，想必游戏中也不会为其制作太多原创关卡，那么剧情就不会太多。考虑到这代武器也能随便更换，那么不少角色的存在感都会变得相当薄弱。

当然制作人也透露说这次游戏还有一个分角色来进行的编年史模式，个人猜测这个模式应该以共通剧情为主，不会像之前作品的无双模式那样一人一个故事。希望我的猜测不会成为现实。

晋势力能否出彩

晋势力的加入可以说是情理之中，意料之外。对于《真 · 三国无双》来说以历史为背景固然省了编剧不少功夫，但代代剧情都大同小异也不是个好事。拿夷陵之战来说，老玩家都知道放火的肯定是朱然，这孙子从 2 代开始放火，都成放火专业户了。结果到了 5 代因为实在不好编了，就改为火计必成功，八阵图变为克隆机，雷翻了无数玩家。诸如此类的例子还有不少，制作人自己也说外国玩家反应“怎么每次是从黄巾到五丈原”，所以才考虑加入晋朝的内容。

其实一本《三国演义》里，最不好看的情节就是三国归晋，后期虽然也有名将，但比起前中期来说无疑差了不少，因此晋势力的故事怎么编是个问题。从王元姬、诸葛诞的设定来看，制作人应该没有按史实去编，这样其实是正确的。毕竟游戏和小说不一样，好玩是关键，就像《战国 BASARA》里的丰臣秀吉不是猴子是巨猿，却是本人认为做得最好的角色。我担心的反而是制作人能不能放开手脚去尽情原创剧情。像王元姬这名角色凭借仿 SABER 的造型和伊藤加奈惠的声线，目前人气正不断高涨中。但从其人物设定来看，其性格居然是待人诚恳、敢于直言，这和不少人脑补的傲娇少女形象差得也太远了。

晋势力拥有自己的完整故事，分量是足够了，就看光荣能否在剧情方面做出突破了，希望像《战国无双 3》甲斐姬那样冷的设定不要再出现。

说了半天似乎全是负面内容，这便是传说中的爱之深、责之切吧。其实个人对本作的前景还是比较看好的，作为 PS3 上的系列第 2 作，我衷心希望本作能够成为像 PS2 上的 2 代那样的经典之作。我想这也应该是广大无双众的心声吧！

变迁之路上的又一次焦点



脆薯条视点

恶魔城 暗影之王

PS3、X360 Konami

2010年10月5日发售

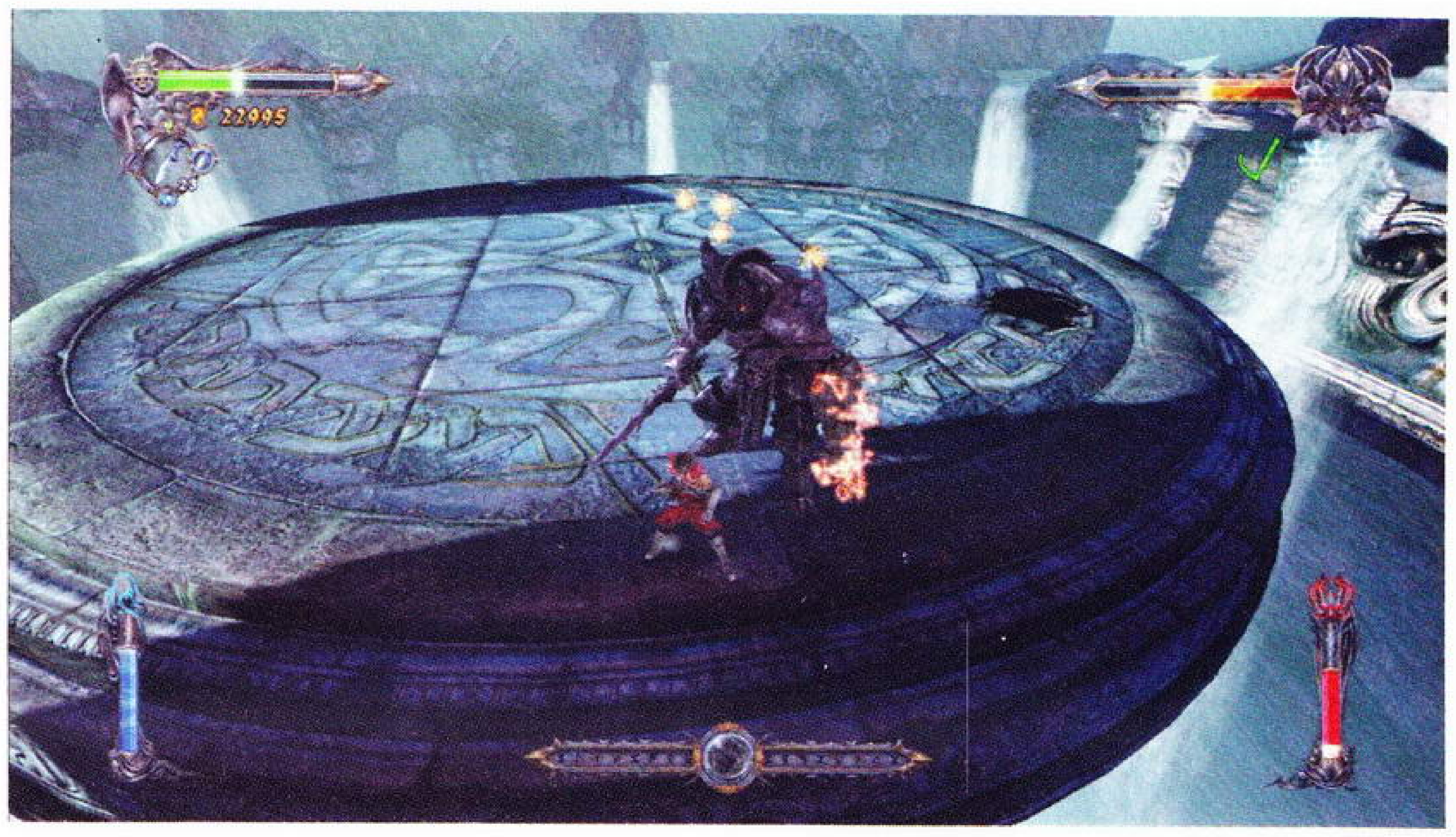
第一次的"外包恶魔城"

我早在TGS特刊中的试玩报告里就说过，这次的《恶魔城》完全不是中国玩家印象中的那个《恶魔城》，归根到底，还是与"外包"脱不了干系。其实小岛秀夫的眼光真的非常不错，这次西班牙组的制作实力尽显，虽然游戏在部分小细节之处存在明显的经验不足，但整个游戏的气氛营造以及深邃的场景设计都让我非常满意，而且其气势让人过目不忘。说其经验不足之处在于游戏的打击手感太过生硬、敌人出攻击判定的时间有点早以及一些二段跳卡死BUG与BOSS战时的小BUG很多，难能可贵的则是西班牙制作组初生牛犊不怕虎，大场面、大手笔，气势咄咄逼人堪比《战神Ⅲ》，几个解谜设计更是富有新意，让人着实动了把脑经。同样是"外包"性质的作品，整体素质要高出《前线任务 进化》一大截。

从2D到3D，3D到次世代的转变

我是从GBA的《月之轮回》开始接触"《恶魔城》系列"的，随后的《白夜协奏曲》与《晓月圆舞曲》都堪称当时GBA的三部经典，如果要细细分说的话，这其中还和《月下夜想曲》有很大的瓜葛。其实我想说的是，从《月之轮回》成为"《恶魔城ドラキュラ》系列"的最终之作后，重生的"《Castlevania》系列"已经有太多地方超越了传统《恶魔城》的范畴，可以看出当时的Konami已经不想再在德拉古拉伯爵的家族史下多下功夫了。而关于游戏的系统方面，纵观《月之轮回》之后的2D《恶魔城》，其地图基本构架都是模仿《月下夜想曲》，而武器与魔法则是《月之轮回》DDS的强化改良。照此下去，2D《恶魔城》必将困死与二线游戏之中。在如此山穷水尽的环境之下，从2D到3D的转变就显得非常顺理成章了，但系列的首款3D作品《无罪的叹息》却遭到大部分人的抨击。究其原因，还是"月下情结"过于严重。《月下夜想曲》实属一代经典，但对于系列来说不应该起到一个"被万人仰慕而不断借鉴"的作用，从PS2的《无罪的叹息》与《暗之咒印》中我们应该看到其长处，爽快的连击、双属性鞭、瞬间防御、副武器的各种变换、偷窃系统、合成系统、使魔系统等等新要素，这些都是让整个系列不断变革的好点子。

进入次世代后，日厂的技术实力日益衰退，要吸引玩家的眼球，不得不在画面上下功夫，对于动作游戏来说实属重要。《暗影之王》之所以交给西班牙组，注重的就是画面上的表现力。而非常可惜的是，虽然画面上有了足够的底气，但游戏中的武器与魔法依然没有能够跳出"借鉴"的范畴，几场BOSS战严格来说就是抄袭。我与雷电讨论本作时，曾"亲切"地将它称为"《掉帧城 抄袭之王》"，暗影双属性其实就是《无罪的叹息》中的双属性鞭改良强化；副武器的变化相对太少，而且种类少的可怜；打击感生硬，招多但华而不实；普通战斗过于套路化，QTE太多等等，另外游戏的场景跨度之大也是空前绝后的，不得不让人产生"我玩的是《恶魔城》？"这种想法。《恶魔城》这个系列在变迁之路上本来就存在着很多争议，次世代的这次转变又让人为其捏了把汗，Konami到底想把这个系列改成什么样子？事能过其一过其二，但不过其三啊……



评价两极化

我并非"《恶魔城》系列"的真饭，只是一个玩过大部分作品的爱好者，当一个普普通通的FANS还是够格的吧，相信对于本作的评价，各位都应该很清楚。说它好吧？有点对不起以前的《恶魔城》，就我个人意愿，倒很想听听"月下死忠"对于本作的评价；说它不好吧？打完又觉得心中澎湃，如此用心制作的游戏得一差评岂不惜哉？你得承认这是个不错的游戏，如果它不叫《恶魔城》的话就是个更好的游戏了，因为《恶魔城》在我心中已经形成了一种根深蒂固的观念，几十年积累下来的印象岂是一朝一夕能够改变得了的？我们是其忠实的追随者，而不是新一代的信徒。

说其好主要是指画面部分、气氛的营造、场景的设计等等，大多数新玩家接触后无不为游戏绚丽的画面所折服，可惜360版些许掉帧让人遗憾。不得不说，在当今的次世代中，能过得了画面这关的话，买账的玩家可是大有人在的；说其不好在于战斗系统的设计，很多老玩家怨声连连，敌人出硬直难、判定古怪，QTE过于霸道等等，可能欧美ACT在打击感方面的确不如日系ACT那么"精准"，而且也没那么讲究技术含量。魔法与武器也没有特别出彩的地方，战斗中保持无伤不断吸魂用暗影模式出硬直纯属理论空谈，在大批杂兵面前还得乖乖QTE或道具流。还有不得不说下游戏的总体内容，流程部分的长度让人无语，我个人都觉得实在是太长了……流程中不仅收集要素丰富，而且分支路线很多。通关后没有其他可玩的追加要素，BOSS RUSH与音乐鉴赏模式缺阵实在让人遗憾。最后不得不表明一下自己的立场，毕竟"中立派"不是我的作风，硬要说"好"与"差"的话，我会坚决地说——"差！"。

PlayStation®
游戏专页

当幸福来敲门——这就是当纱迦看到由 SCEH 发来的这期“PS 电玩大本营”的内容之后的第一感想。没想到延期多次的《GT 赛车 5》这回真的要上市了，当各位看到这段文字的时候想必已经玩到游戏了。对于这样一款优秀的作品，我想再多的赞誉之词都是徒劳的，而且游戏初回版还附攻略一份，连做攻略的必要都省略了，真是太贴心了（笑）。

《GT 赛车 4》中文版曾荣获本刊满分评价，这回的《GT 赛车 5》会拿到多少分呢？请大家密切关注下期杂志！

PS电玩大本营

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

《GT赛车5》11月24日发售确定！

当众人正猜测《GRAN TURISMO™5 跑车浪漫旅 5》（本刊译名：《GT 赛车 5》）能否于圣诞节假期前推出时，“GT 之父”山内一典提早送上这份惊喜的圣诞礼物！SCEH 日前宣布 GT5 将会于 11 月 24 日在香港推出，比日本的发售日还要早一天！



在《GT 赛车 5》中，玩家可以征服世界最著名的赛道，并可从一些昔日的传奇跑车到今日最尖端科技的车型中选择自己的赛车，透过高清画面活现眼前。今日，游戏中超过 1000 款的赛车将完全披露，当中包括 Lamborghini Murcielago LP 670-4 SuperVeloce、Lexus LFA 与 McLaren MP4-12C 等。此外，赛道名单亦会完整揭露。相信在游戏 11 月 24 日上市后，玩家们一定会在游戏中争相前往秋色环状赛道、格兰维利高速赛道及在现实世界中著名的纽堡林赛道与 Mazda 拉古纳 · 塞卡赛道中一较高下。

山内一典向机迷致歉

对于这次《GT 赛车 5》延期推出，山内一典先生也特此向广大的 GT 迷致歉，“《GT 赛车 5》是一个充满野心的计划，不断的挑战及复杂性如同进行太空计划般。”Polyphony Digital Inc. 总裁山内一典表示：“回想于 1997 年我们制作系列首作时，我们致力于制作一个史无前例的赛车游戏。现在有了 PlayStation®3 进一步的技术提升，我们期望《GT 赛车 5》能开创一个全新的游戏境界，表现不但能满足我们预期，亦能超出各位玩家的期望。我们衷心希望能满足《GT 赛车》的系列爱好者，因此要把游戏的发售日期延迟，对我们来说是一个很艰难的决定。要各位久候，我谨在此致歉。希望各位在游戏中体验驾驶的乐趣时，不会感到失望。”



《GT 赛车 5》网站：http://www.gran-turismo.com/hk

Need for Speed™ 新作DLC



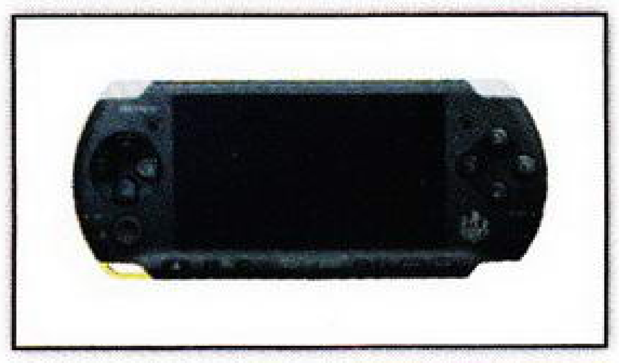
另一款热卖赛车游戏《极速快感：超热力追缉》（本刊译名：《极品飞车 热力追踪》）最近推出 SCPD 省时包和在线通行证两款追加。SCPD 现在可以取得车手伸手难及的车辆，例如 Carbon Motors E7 和 Porsche Panamera Turbo。购买此内容包可以为你的警察生涯马上解开所有 48 辆车，并可在在线和单人赛事中使用。“在线通行证”则可让你彻底使用所有在线功能及附加内容，让你更全面享受极速快感。

追加名称：
《极速快感：超热力追缉》SCPD 省时包、
《极速快感：超热力追缉》在线通行证
售价：HK$25、HK$74
游戏语言：中文
发售日期：热卖中

© 2010 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved

MH限定版PSP 12月1日狩猎者出动







最近走到机上看见很多年青人 PSP 不离手，埋头苦干打 MH，原来令 MH 迷疯狂的《Monster Hunter Portable 3rd》（MHP3rd）已经铁定于 12 月 1 日开售，各位猎人理所当然要苦练一下，准备以最佳状态迎接未来昏天暗地的战斗生涯。与此同时，SCEH 最近亦宣布将会同日推出特别式样版主机“Monster Hunter Portable 3rd Hunter's Model”助庆。此限定版 PSP 主机自从于 Tokyo Game Show 公布后，已引得一众猎人虎视眈眈，因为此限定版主机竟然有 3 项专为猎人们而设的贴心设计，包括适合长时间狩猎的大容量电池、特殊形状 analog 及主机背面刻意造成容易拿握的隆起设计，加上主机以墨黑色配搭金色的型格设计，绝对是狩猎者必备武器！

劳拉突击PS Store！

PlayStation Network 最近又有新作推出，这是首次以劳拉为主角的多人协力动作冒险游戏《Lara Croft and the Guardian of Light 制品版》（《劳拉与光之守护者》），玩家可使用不同的方法解决谜题和穿越致命的环境陷阱，享受空前的游戏自由度，亦可选择自己的过关办法，在美洲中部的茂密丛林中自由探索各种路径，非常惊险！





© 2010 SQUARE ENIX LIMITED. All Rights Reserved.

游戏名称：Lara Croft and the Guardian of Light 制品版 | 游戏平台：PlayStation®3
售价：HK$120 | 游戏语言：英文 / 日文 | 发售日期：热卖中

4人同时游玩！立即带领你的球队射门！



一向深受玩家欢迎的 PSP® 版《WINNING ELEVEN》最近推出史上首次的 4 人同时游玩模式！备有 4 人对计算机的模式、2 人对 2 人的对战模式，与及 1 人对 3 人的模式，选择丰富。PSP 版更首次收录全 25 个球场、南美解放者杯赛及拜仁慕尼黑等欧洲的球会。配合实况解说，无论何时都可以随心所欲地体验充满现场感的 Winning 游戏。另外不容错过的是新推出的 WE 预付卡，绝对是 WE 迷的珍藏特典！

游戏名称：WORLD SOCCER Winning Eleven 2011 制品版 （中英文版） © 2010 Konami Digital Entertainment
游戏语言：英文 / 繁体中文 / 简体中文 / 韩文
游戏平台：PSP® | 售价：HK$215
发售日期：热卖中



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
"PlayStation", "ΔΟΧ□" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation.

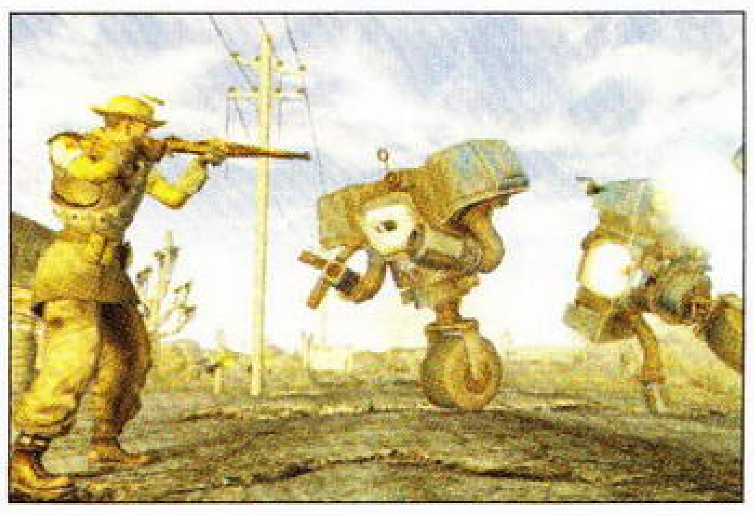
日本游戏周间销量排行榜 TOP 10
JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年11月1日～2010年11月7日

排名	游戏	发售日 / 厂商 / 类型	本周	累计	平台
1	噬神者 爆裂 ゴッドイーター バースト	2010年10月28日发售 NBGI 动作	61834套	324984套	PSP
2	超级马里奥特别收藏版 スーパーマリオコレクション スペシャルパック	2010年10月21日发售 Nintendo 平台动作	56848套	484088套	Wii
3	口袋妖怪 黑・白 ポケットモンスター ブラック／ホワイト	2010年9月18日发售 Nintendo 角色扮演	56719套	4368717套	NDS
4	世界足球 胜利11人2011 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	2010年10月28日发售 Konami 体育	55809套	271066套	PS3

5 NEW 辐射 新维加斯 PS3
Fallout: New Vegas

■Bethesda ■2010年11月4日发售■动作角色扮演■7800日元



虽然本作是一款外传性质的游戏，但游戏采用了前作《辐射3》的引擎，加上优秀的制作团队使得游戏的素质毋庸置疑。和系列作品一样，本作的分支任务异常丰富，每种任务都有几种不同的完成方法，玩家可以依照自己的喜好在莫哈维废土上冒险，游戏时间轻松突破100小时。

本周：37 249套　累计：37 249套

6 NEW 光辉物语 NDS
ラジアントヒストリア

■Atlus ■2010年11月3日发售■角色扮演■5980日元



本作是开发PS2平台上的角色扮演游戏《凡人物语》的高屋敷哲制作的NDS游戏，拥有穿越时空、交织历史的宏大剧情。主人公斯托克将依靠"白示录"穿行于历史的正传和异传，逐步将历史引导至原有的轨迹。大量的任务委托和平行剧本让游戏十分耐玩。

本周：32 807套　累计：32 807套

排名	游戏	发售日 / 厂商 / 类型	本周	累计	平台
7 (NEW)	辐射 新维加斯 Fallout: New Vegas	2010年11月4日发售 Bethesda 动作角色扮演	24146套	24146套	X360
8	星之卡比 毛线史诗 毛糸のカービィ	2010年10月14日发售 Nintendo 平台动作	20712套	173882套	Wii

9 上周10位 Wii 聚会 Wii
Wii パーティ

■Nintendo ■2010年7月8日发售■益智■4800日元



Wii平台上一直不缺少聚会类游戏，借助体感操作的特色使得一些不怎么玩游戏的家庭成员也能轻松享受游戏的乐趣。而《Wii聚会》则是在该类游戏中质量属上乘的一款佳作，游戏中收录的小游戏多达80种以上，相信在休闲假日中和家人一起来个小型的游戏聚会是一个不错的选择。

本周：17 788套　累计：1 166 035套

排名	游戏	发售日 / 厂商 / 类型	本周	累计	平台
10	黄金的太阳 黑暗黎明 黄金の太陽 漆黒なる夜明け	2010年10月28日发售 Nintendo 角色扮演	12571套	59087套	NDS

本周的日本市场持续低迷，就连《口袋妖怪》这种怪物级软件也仅有5万套销量。由于市场缺乏有力的竞争对手，《噬神者 爆裂》依旧占据排行榜第一名。通过收集大量玩家的反馈意见后推出的本作受到不少联机爱好者的好评，相信本作要突破前作的50万大关并不是太难。由制作《凡人物语》的高屋敷哲制作的《光辉物语》虽然质量上佳，却因为过于繁琐的流程落下一个叫好不叫座的下场。

2010年11月8日～2010年11月14日

1 NEW 皇家骑士团 命运之轮 PSP
タクティクスオウガ 運命の輪

■Square Enix ■2010年11月11日发售■策略角色扮演■5980日元



本作是1995年在SFC平台上发售的《皇家骑士团2》的移植版，游戏向玩家完美再现了原作的高战略性关卡，并在原作的基础上增加了新角色和相关剧情，同时细化了不少角色的台词，使剧情更加细腻。通过新系统命运之轮玩家可以在关卡中任意跳跃进度，体验多彩的分支剧情。

本周：176 153套　累计：176 153套

2 NEW 龙珠 猛烈冲击2 PS3
ドラゴンボール レイジングブラスト2

■NBGI ■2010年11月11日发售■动作■6980日元



本作是一款以"破坏"、"高速"、"战略"等要素作为卖点的3D格斗游戏，游戏的参战人数超过90人，通过真人动作捕捉的技术使得角色的一招一式都带给玩家真实感受。本作的所有版本都收录一张长达30分钟的《龙珠》动画特别版，对系列粉丝有不小吸引力。

本周：47 610套　累计：47 610套

排名	游戏	发售日 / 厂商 / 类型	本周	累计	平台
3	超级马里奥特别收藏版 スーパーマリオコレクション スペシャルパック	2010年10月21日发售 Nintendo 平台动作	43621套	527709套	Wii
4	口袋妖怪 黑・白 ポケットモンスター ブラック／ホワイト	2010年9月18日发售 Nintendo 角色扮演	42279套	4410996套	NDS

5 NEW 尖顶帽与魔法店 NDS
とんがりボウシと魔法のお店

■Konami ■2010年11月11日发售■益智■4800日元



本作是Konami于08年11月在NDS平台上推出的《尖顶帽与魔法的365天》续作，游戏在原有的基础上增加了开店经营等全新要素，玩家要扮演一名新进入魔法学校的见习魔法师，开设属于自己的蛋糕店、餐厅、服装店等品种繁多的商店，并通过不断地修行成为大魔法师。

本周：40 208套　累计：40 208套

排名	游戏	发售日 / 厂商 / 类型	本周	累计	平台
6	噬神者 爆裂 ゴッドイーター バースト	2010年10月28日发售 NBGI 动作	31372套	356356套	PSP
7	世界足球 胜利11人2011 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	2010年10月28日发售 Konami 体育	30353套	301419套	PS3
8	Wii 聚会 Wii パーティ	2010年7月8日发售 Nintendo 益智	17471套	1183506套	Wii
9 (NEW)	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	2010年11月11日发售 Nintendo 动作	14438套	14438套	Wii
10	星之卡比 毛线史诗 毛糸のカービィ	2010年10月14日发售 Nintendo 平台动作	13896套	187778套	Wii

《皇家骑士团 命运之轮》以17万套的成绩处于本周排行榜第一位，这成绩也超过了《最终幻想 战略版 狮子战争》15万套的首周销量。据官方调查，购买群体中大部分都是30岁左右的中年人，可见本作在大部分80年代的老玩家心中有一定地位。由于《剧场版超时空要塞 边境 虚空的歌姬 混合包》的大受好评，不少游戏都纷纷效仿，第二名的《龙珠 猛烈冲击2》就附赠了30分钟特别影像，受到不少龙珠迷的喜爱。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010年10月31日～2010年11月6日



1 Kinect 大冒险 X360

Kinect Adventures

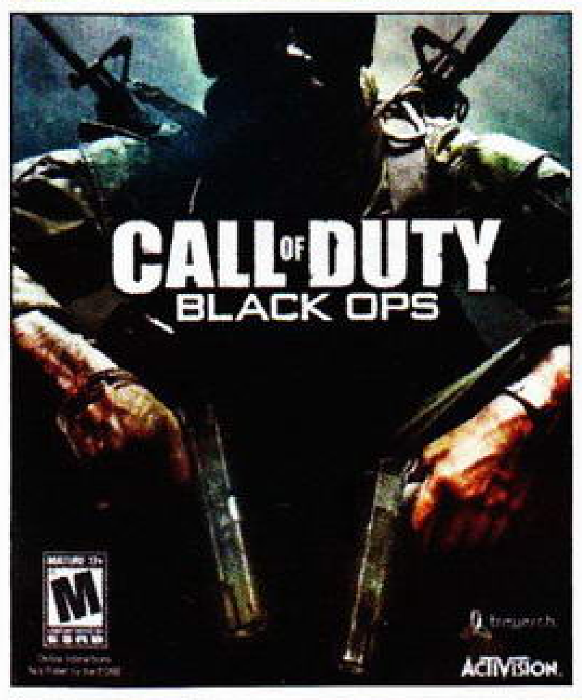
■Microsoft■2010年11月4日发售■动作■上周排位：–

凭借 Kinect 的视频捕捉技术，该系列将带给你前所未有的体感体验，你只需要挥挥手、动动口，就可以彻底摆脱控制器的束缚，在家中的客厅进行各式各样的冒险。游戏包含了三种游戏方式和五个冒险游戏，叫上你的好友一起在家中展开神奇的体感大冒险吧。

本周：550 021套　累计：550 021套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	神鬼寓言 III Fable III	Microsoft■2010年10月26日发售	动作角色扮演■上周排位：1	229411套	1046272套	X360
3	Kinect 运动大会 Kinect Sports	Microsoft■2010年11月4日发售	体育■上周排位：–	185612套	185612套	X360
4	舞蹈中心 Dance Central	MTV Games■2010年11月4日发售	音乐■上周排位：–	125069套	125069套	X360
5	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo■2009年7月26日发售	动作■上周排位：7	124888套	8659246套	Wii
6	跳舞吧 2 Just Dance 2	Ubisoft■2010年10月12日发售	音乐■上周排位：5	117888套	497370套	Wii
7	辐射 新维加斯 Fallout: New Vegas	Bethesda■2010年10月19日发售	动作角色扮演■上周排位：2	103248套	962815套	X360
8	007 黄金眼 GoldenEye 007	Activision Blizzard■2010年11月2日发售	主视角射击■上周排位：–	96735套	96735套	Wii
9	光环 致远星 Halo: Reach	Microsoft■2010年9月14日发售	主视角射击■上周排位：11	94473套	4554744套	X360
10	荣誉勋章 Medal of Honor	EA■2010年10月12日发售	主视角射击■上周排位：6	93011套	908601套	X360

2010年10月7日～2010年11月13日



1 使命召唤 黑暗行动 X360

Call of Duty: Black Ops

■Activision Blizzard■2010年11月9日发售■主视角射击■上周排位：–

如果你觉得《现代战争2》的单机模式流程太短，那么本作主线流程的长度一定能令你满意，悬念重重的剧情让你回味无穷。多人模式不仅新加入大量原创模式，还对平衡性进行了修正。丧尸模式得到强化，自带的两张常规地图就包括了多个区域，还有 DOA 模式这样特殊的玩法。

本周：3 630 525套　累计：3 630 525套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard■2010年11月9日发售	主视角射击■上周排位：–	1969865套	1969865套	PS3
3	Kinect 大冒险 Kinect Adventures	Microsoft■2010年11月4日发售	动作■上周排位：1	250553套	800574套	X360
4	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	Nintendo■2009年11月15日发售	平台动作■上周排位：19	148869套	7914037套	Wii
5	跳舞吧 2 Just Dance 2	Ubisoft■2010年10月12日发售	主视角射击■上周排位：5	113355套	610725套	Wii
6	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo■2009年7月26日发售	动作■上周排位：5	108753套	8767999套	Wii
7	神鬼寓言 III Fable III	Microsoft■2010年10月26日发售	动作角色扮演■上周排位：2	98693套	1144965套	X360
8	光环 致远星 Halo: Reach	Microsoft■2010年9月14日发售	主视角射击■上周排位：11	95113套	4649857套	X360
9	Kinect 运动大会 Kinect Sports	Microsoft■2010年11月4日发售	体育■上周排位：3	84816套	270428套	X360
10	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	Nintendo■2009年10月4日发售	动作■上周排位：9	79730套	6452054套	Wii

新作打榜

日本市场如同十一月的天气一般，寒冷而安静，看不到一点生气，两周内突破10万大关的只有《皇家骑士团 命运之轮》一款游戏，Wii 平台上一些游戏也陆续开始"返场"亮相，希望这种现象在十二月到来时会有所好转。美国市场还是一如概往地火热，且不说《使命召唤 黑暗行动》这种动辄上千万的世界级游戏，就算是 Kinect 系列游戏都能保持20万上下的周销量，让人不由担心日本市场的未来。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年11月1日～2010年11月7日			
11	PS3	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2	2010.10.21
12	NDS	天空机器人	2010.10.28
13	NDS	王国之心 编码重制版	2010.10.7
14	PS3	征服	2010.10.21
15	PSP	核石之王	2010.10.14
2010年11月8日～2010年11月14日			
11	NDS	宠物蛋的变身大挑战	2010.11.11
15	PSP	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	2010.11.11
16	X360	极限竞速 3	2010.11.11
29	PS3	真・三国无双 Online 苍天乱舞	2010.11.11
38	X360	龙珠 猛烈冲击 2	2010.11.11

本作是在 PS3 和 PC 两个平台间开发的多人在线动作游戏《真・三国无双 Online》的第二部扩展资料片，此次更新不仅加入乘骑系统，还增加了一个名为"桃源乡"的中立城市，在桃源乡中玩家可以和不同势力的人组队作战。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年10月31日～2010年11月6日			
13	X360	Kinect 可爱动物	2010.11.4
14	PSP	战神 斯巴达之魂	2010.11.2
18	X360	型可塑	2010.11.4
25	X360	斗士出笼	2010.11.4
26	X360	Kinect 逍遥快车	2010.11.4
2010年10月7日～2010年11月13日			
11	Wii	Wii Party	2010.10.3
13	Wii	使命召唤 黑暗行动	2010.11.9
14	X360	NBA 2K11	2010.10.5
15	X360	辐射 新维加斯	2010.10.19
18	Wii	007 黄金眼	2010.11.2

本作是 PSP 平台"《战神》系列"的第二部作品，故事背景取材自初代《战神》与《战神2》之间，讲述奎托斯在登上战神的宝座之后却无法摆脱儿时的梦魇，为了解开谜底而再次前往亚特兰蒂斯。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	11月1日～11月7日	11月8日～11月14日
1	PSP	1 824 353台	34 538台	40 328台
2	PS3	1 328 000台	23 524台	21 114台
3	Wii	1 237 897台	11 521台	39 308台
4	NDSi LL	1 124 420台	22 858台	18 711台
5	NDSi	919 477台	16 038台	13 994台
6	NDSL	504 754台	2 766台	1 752台
7	X360	183 599台	2 686台	2 149台
8	PS2	75 342台	1 460台	1 233台
9	PSPgo	64 137台	2 918台	2 727台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

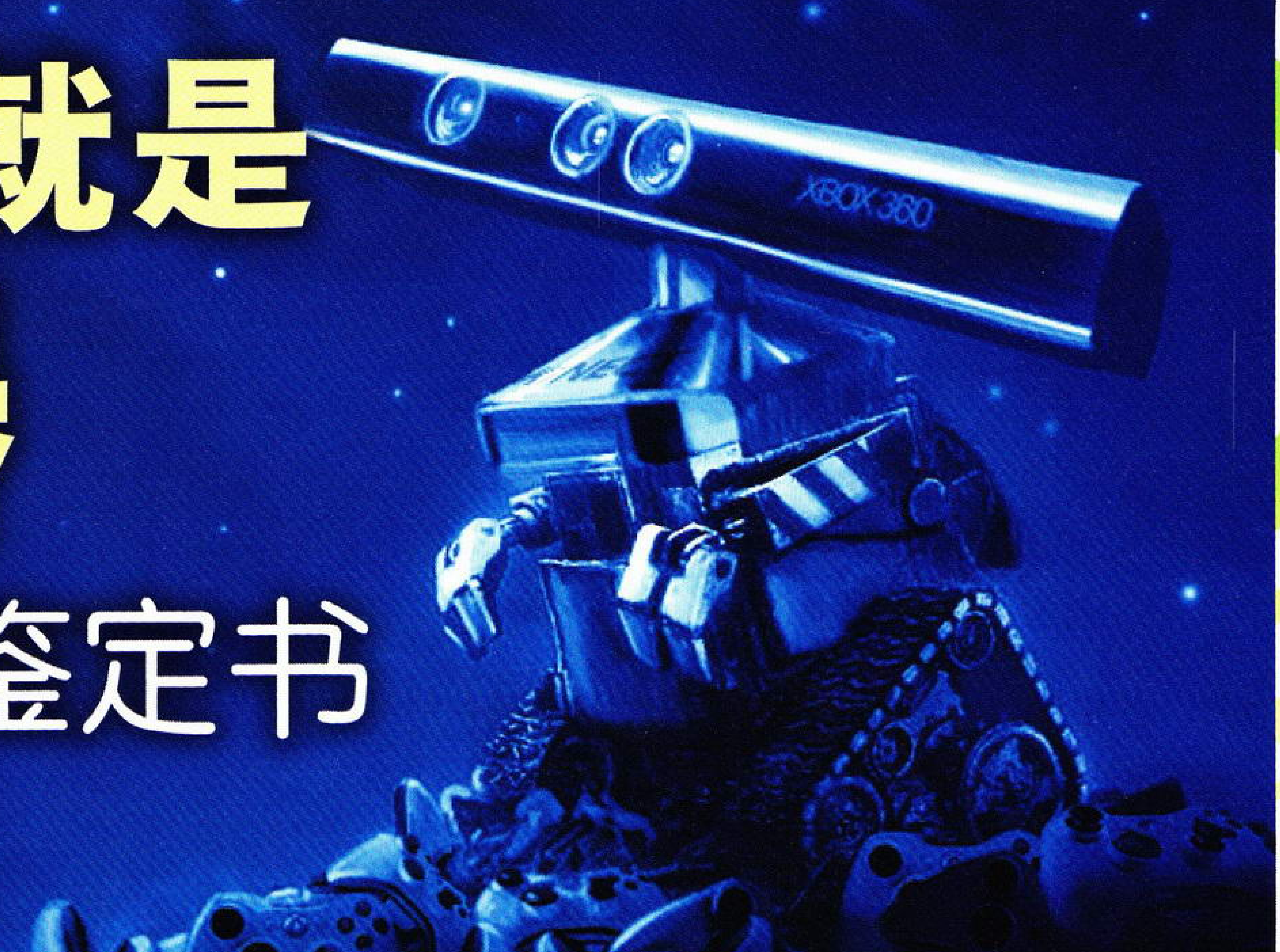
名次	机种	总销量	10月31日～11月6日	11月7日～11月13日
1	PS2	52 465 485台	14 395台	12 397台
2	NDS	49 382 420台	185 964台	135 991台
3	Wii	35 583 102台	170 892台	115 965台
4	X360	25 925 839台	215 155台	205 671台
5	PSP	20 150 457台	29 124台	26 177台
6	PS3	16 063 083台	121 692台	99 775台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

文 纱迦&八重樱 美编 NINA

你的身体就是控制器

Kinect 首发鉴定书



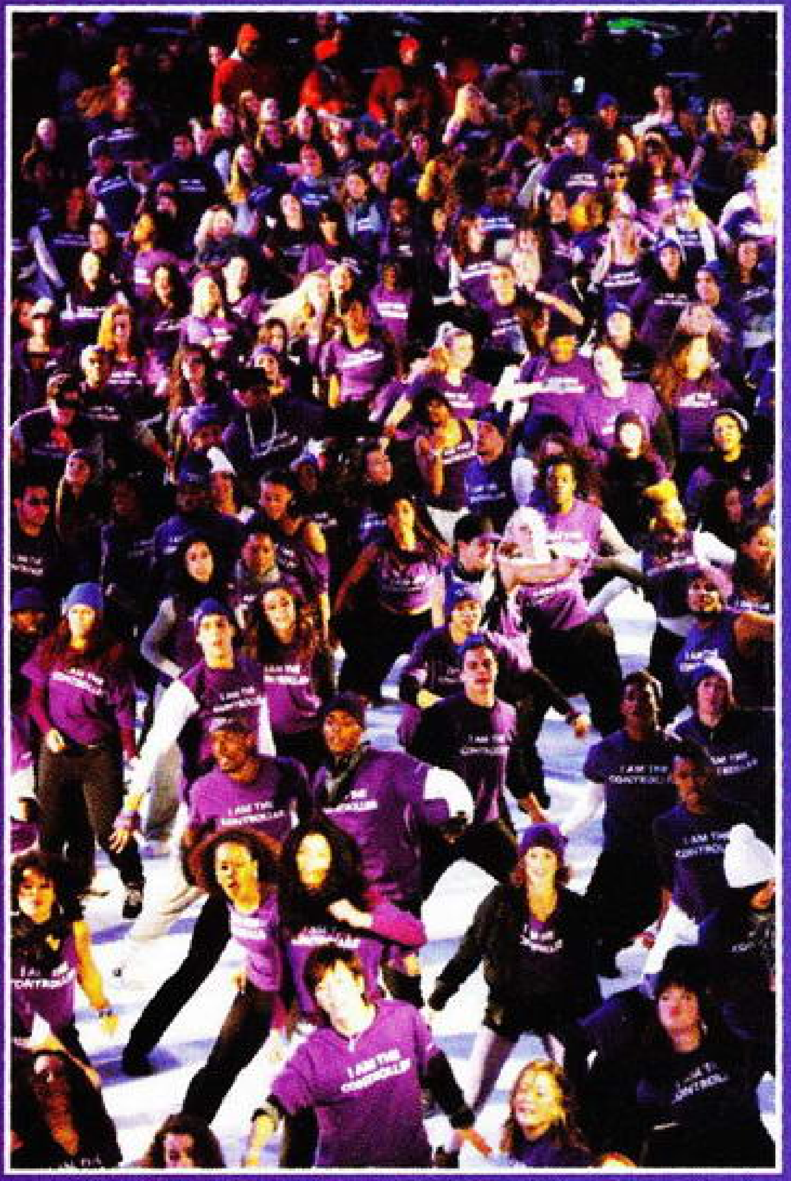
在三方鼎立的游戏主机业界，微软是最后一个加入体感大军中来的公司，但姗姗来迟的Kinect却以其创新的理念将体感游戏引领进入一个更高级别的时代。“全新的游戏方式，你的身体就是控制器”——以此作为宣传卖点的Kinect运用自然用户界面技术打破了主机配手柄的游戏规则，使得玩家不用再去花费更多精力掌握游戏开发者预先设置好的操作，而仅仅是靠肢体动作和语言就能与游戏（或是主机）进行最直接、最自然的交流与互动。

将自然用户界面技术运用到游戏当中，Kinect并非先例，早些年诞生于PS2时代的EYETOY才称得上是先驱者。只可惜当时索尼虽有此创意但缺乏相应的技术支持，EYETOY只能摄取二维图像这一弊端令游戏厂商难以在其身上大显身手，EYETOY就如同是划过游戏业界上空的一颗流星，虽在瞬间绽放出迷人的光辉，却也迅速淹没在了历史长河中。不过现在的游戏市场已经孕育出了良好的体感游戏环境，微软投注在Kinect上的光编码3D传感技术所展现出的无限潜能也让游戏厂商们为之蠢蠢欲动。而当你登陆上LIVE时更会惊喜地发现，你完全可以在Video Kinect中与MSN上的好友视频聊天、一起分享有趣的视频和音乐，甚至能观看体育比赛直播（当然，这其中大部分都是要购买金会员服务的）！至少在我看来，微软已经完全不用担心索尼的PS MOVE和任天堂日况愈下的Wii，因为微软从一开始就是将Kinect定位在互动娱乐多媒体设备这一层面上，而不仅仅是一台游戏配件。

冰火两重天之首发篇

北美 · 火爆 KINECT

2009年E3时，微软游戏工作室副总裁Shane Kim曾向玩家承诺“Natal的首发将会像X360一样盛大”，而今年的E3，微软更是不惜重金为Kinect举办了一场声势浩大的更名发表大会。在这些重金承诺与万众瞩目之下，11月4日凌晨Kinect于北美地区首发，微软言出必行，为其准备了数百人的巡演队伍，每人身上都套着一件写有“I AM THE CONTROLLER（我就是控制器）”字样的T恤，伴随着动歌热舞将现场气氛一次次推向高潮。当晚的纽约时代广场是游戏玩家们的天堂，到场人数高达3万人，其中有不少人是提前1～2天便在此地排队等候首发了。这一火爆景象也大大超出微软的预料，原本他们只准备为前3000名购买者赠送《Kinect运动》+《Kinect逍遥快车》+一年金会员服务”的礼包，后临时决定将赠品增加至1万份，让到场的玩家着实乐开了花。网上的订购成绩也同样喜人，不少网购站纷纷因为订单过多而停止了预定业务。早在9月时，微软娱乐部门主管Don Mattrick曾表示Kinect截止到年底前的销量预计会是300万台，不想首周就卖掉了100万套，于是微软干脆将目标上升至500万套，颇有狮子大开口的味道。不过考虑到11月底的感恩节假期和12月底的圣诞节，不论500万的目标能否实现，都足以让微软在本季度交上一份相当漂亮的财政答卷了。因为根据一个专门从事数码产品成本价格核算的组织UBM TechInsights计算后得出，Kinect的整体成本不过超过70美金，而微软在卖给玩家时则高达150美金……



▲北美Kinect首发盛况。



▲第一位购买到Kinect的玩家，他整整排了2天的队。

日本·清冷 KINECT


□日本的首发活动有点冷……

与北美地区的火爆销售相比，日本地区Kinect的表现则令人忍不住摇头叹息了。Kinect在日本本土的首发日期为11月20日，在此之前，Kinect的试玩机就已入驻不少电子商品商店中，但愿意站到场地内体验一把的人却寥寥无几，可怜的试玩机只能长期处于闲置状态。发售当日，微软的日本地区掌门人泉水敬、面向宅男的美少女偶像组合SKE48中的成员松井珠理奈与松井玲奈、以及重量级拳击手武藤敬司参加了首发活动，显然，这称不上是一场能与Kinect的创意等价的造势。虽然现场也排起了长龙，但仔细数数便会发现至多不过两三百人，与上万人的北美首发相比只能用冷清二字形容。虽然小编在写这篇稿子时还不知道日本地区首周Kinect的销售量是多少，但几乎可以肯定的是，绝对无法上演北美的傲人成绩。促成这一悲剧的原因有很多，其中Kinect对房间距离的要求或许正是最大的罪魁祸首。众所周知，日本是一个岛国，国土面积狭小加之房价高昂，致使大多数百姓的居家生活空间堪比鸽子笼，1.8米以上的无障碍距离将成为他们最先难以逾越的屏障。而在美国、欧洲等中产阶级国家，不少家庭都拥有别墅，空间对他们而言反而是完全不需要去担心的部分。隔海望着对岸的11区，不知有多少国内玩家也不由得兔死狐悲一番呢……


□冷冷清清的试玩展区。

庖丁解牛之使用篇

外观

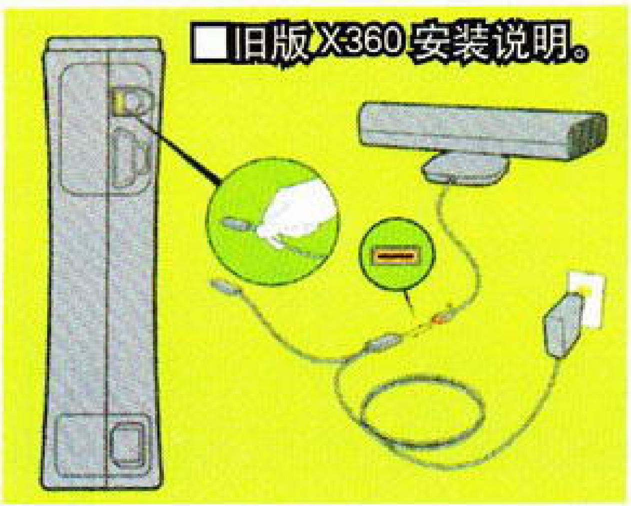


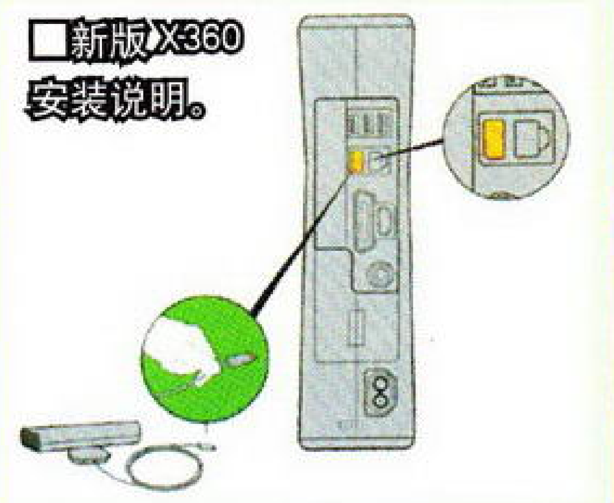


Kinect装在一个长38cm×宽12cm×高15cm的盒子中，其中除了Kinect本体外，还包括一条电源线、一条Wifi延长线、一本快速设定说明书、一本使用手册和一张《Kinect大冒险》的游戏光碟，各个组件之间使用纸板做成的卡槽与海绵软垫隔开，有效防止了震动对机器造成损伤。整套重量在2公斤以下，有意从香港地区进行网购的朋友大可不必为运费而痛苦了。

安装

众所周知，Kinect的耗电量较大，官方给出的建议是，如果玩家家中所使用的是旧型号的X360主机（此处说的旧型号是指除X360S以外的全部机型），则应将Kinect的电源线一端插入电源插座中，另一端的USB口与主机背面的USB插口相连，如此一来才能提供稳定的电压确保Kinect能够正常运转。假如玩家已为主机配备有无线网卡，则需要先将网卡的USB线拔下，将附赠的Wifi延长线的一端与主机正面的USB口相连，再将另一端与网卡的USB口插到一起。但经过编辑部实际测试，直接将Kinect的电源线连到主机前面的USB口也是完全可行的（但不排除部分玩家可能会出现供电不足的情况）。如果玩家已经拥有了新型X360主机，就能直接将Kinect与主机背后的专用直角梯形接口相连，而不再需要用到电源线。


□旧版X360安装说明。


□新版X360安装说明。

电源

Kinect宽电压电源的输入是100v～240v，因此即便是日版机，也可以不用插火牛直接使用。这对国内玩家来说的确是个好消息，首先可供玩家选择的机型增加了，随之而来的最大好处莫过于价格上的优势。现在日版Kinect普遍要比港版便宜几十至一百元间不等，附赠的《Kinect大冒险》虽然是日文版封面，但同样支持中文系统说明，所以两个版本其实在使用上并没有什么差别。

不过需要特别注意的是，新型X360的Kinect同捆套装是不附赠电源线的，只能与新型号主机配合使用，或是单独购买电源配合旧机型使用。微软官方给出的电源定价为34.99美元，并且只在在线商店中出售，核算成人民币约在200元左右，着实有些鸡肋。如果玩家一定要弄电源的话，不妨考虑到各大游戏论坛询问有无购买了Kinect普通套装的玩家愿意将电源线转手吧。



游戏

Kinect 的游戏定价比普通的 X360 游戏要稍便宜一些，大多不会超过 6000 日元。外包装采用的是由世界知名厂商 Scanavo 公司生产的紫色碟盒（紫色正是 Kinect 的代表色），无论是厚度、弹性、质感都令人相当满意。其实从去年开始，微软就将他们的美版游戏外壳换成了一种号称是减少 20% 的塑料使用和 31% 碳排放量的环保盒（Eco-Box），保护地球环境的理念的确值得宣扬，但问题是这种盒子非常脆弱，稍微压一压就会变形，放在盒内的光盘在外力的作用下是否能毫发无损，没人敢下保证。就连小编都曾数次买到外壳已经碎裂的游戏，相信遇到类似情况的玩家绝对不在少数。幸好 Kinect 的游戏包装没有继续沿用环保盒的设计，至少直观上不会给人以廉价的印象。

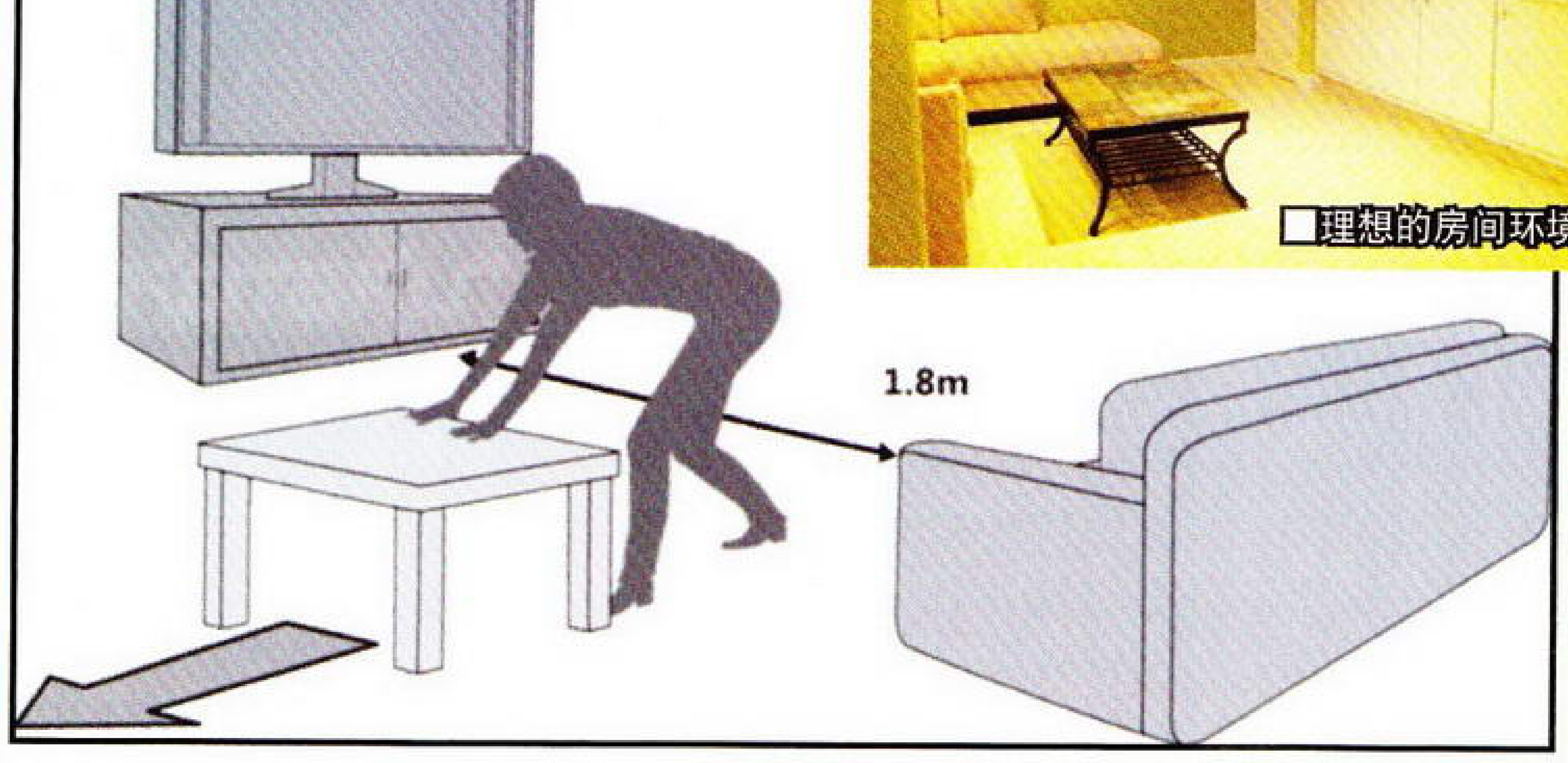
打开游戏盒后，可以看到一本游戏说明书、一本 Kinect 游戏宣传手册和一张校正卡。校正卡的作用是帮助玩家校正可用空间的大小，以确保游戏能够顺畅进行。具体操作是将校正卡中的笑脸表情对准屏幕上的眼镜即可（其实即便不使用校正卡也并不会对游戏构成什么影响的）。



空间

终于要谈到 Kinect 最重要的环节——空间了。在上文中小编已经提到，日本游戏玩家对 Kinect 兴趣平平的一部分原因正是因为日本人的居住空间较小，难以满足 Kinect 对距离的要求。类似的情况


理想的房间环境。



同样也不幸地发生在了小编们的身上。当众编兴高采烈地将 Kinect 请回编辑部，打算在游戏室内一显身手之时，却发现 Kinect 无法正确检测到可用空间，但众编所站位置应该已经达到了 1.8 米的底线，那么问题到底出在哪里？仔细研究后才发现，原来是电视柜惹的祸。我们习惯是将 Kinect 像 Wii 感应条那样放在电视底座前，当 Kinect 上下摆动视角检测面前空间时，它所发出的红外线会被电视柜桌面阻挡而无法得出正确的景深。要解决这一错误只能依靠两种方法，一是将 Kinect 放在电视柜的边缘处，但如此一来势必将再度拉远玩家与电视之间的距离，假设电视距离墙面为 15cm，电视柜厚度为 50cm，那么玩家距离电视的距离就至少要在 2.15 米以上；另一种方式是将 Kinect 放到电视顶端，只不过这样做的话，Kinect 在跟随玩家动作而转动时会失衡坠下，因此必须要配备相应的底座将 Kinect 固定在电视上。

此外要注意的是，1.8 米只是进行单人游戏时所需的底线距离，如果想和朋友来一次双人合璧，这个距离将会被拉远至 2.5 米开外。玩家的身高也会影响到有效距离，例如身高在 1 米 83 的美编一刀兄想要玩一玩 Kinect 至少要比身高只有 1.54 米的八重樱再站远半米……（P.S. 为达到最佳画面效果，建议使用 32 寸以上的平板电视）

着装

Kinect 发售后，各国玩家都很热衷于测试这个火星技术产物对人体的辨识度究竟能达到什么程度，比如套上宽松的睡衣、或是赤裸全身、有人干脆用他家的狗来做实验，甚至还一度传出 Kinect 无法在黑暗环境中辨识出黑人的流言……通过编辑部的测试来看，Kinect 对玩家所穿着的服装并没有太严格的要求，女孩子即便是穿上长到膝盖的裙子，动作也能很好地被捕捉。但需要认清现实的是，Kinect 并没有智能到能透过衣服准确掌握人体结构的程度，因此便出现了八重樱同志试玩《型可塑》时被告知体重高达 70 公斤这一雷人情况。而且由于衣服厚度的影响，Kinect 对玩家动作幅度的判断也会出现偏差，“明明已经相当卖力在动身体了，屏幕中的小人却似乎没什么反应”的场景也时有发生。故此，小编建议各位计划或是已经入手 Kinect 的玩家朋友们，请尽量穿着方便身体活动的休闲服装进行游戏，同时，服装的颜色也最好选用与背景色对比强烈的色彩。如果 Kinect 频繁提示无法侦测到玩家，请尝试去提亮房间的照明度，或是检查一下是否有强光源（例如阳光）正直射 Kinect。毕竟，想要获得最舒适的游戏享受，只依靠 Kinect 的单方面努力是绝对不够的，玩家也要积极配合才可以嘛。

声控

Kinect 内置多组麦克风，能有效地将玩家的声音从嘈杂的环境中分离出来，并针对指令做出近一步的动作。在使用声音控制前，我们要首先对麦克进行校正。校正共分为四个阶段，首先它会测试游戏空间内的背景音，玩家应尽量保持安静，太过嘈杂的背景音有可能会影响到语音控制的精准程度。第二阶段为测试音响，



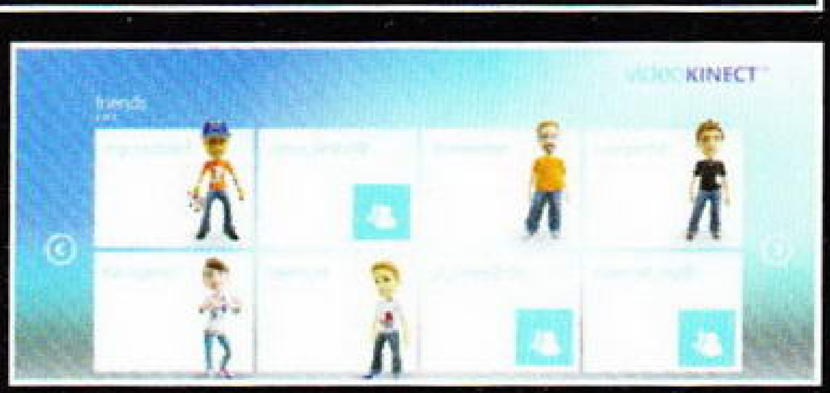
Kinect 会播放一段乐曲来检测音响是否工作正常，此时电视的声音太低的话，Kinect 会认为音响存在某些问题无法正常工作。第三阶段为麦克风校正，Kinect 会将刚才播放的音乐分段播出两次。最后阶段的说话音量设定需要玩家以正常音量念出屏幕上所给出的汉字即可。完成上述四步工作后，玩家就可以用语音来控制 X360 的界面操作了。但目前只有英语和日语支持语音识别控制，因此玩家想要用语音来耍帅的话，记得先把地区与语言调整为美国／英文或是日本／日文。如果是连上 LIVE 的话，只有美服和日服能使用声控（有传闻说西班牙服也是可以的，但众编没人会西班牙语，也就没有进行测试）。退回到菜单界面后，在屏幕右下角就会出现麦克风的图标，准确读出选项的名称就能进行相关操作了。特别需要强调的是，如果玩家是将语言选定为日语，那么 Kinect 将只能识别日语发音，标准英语是行不通的。Kinect 的日文要念作 “ki ne ku to”，其他选项的读法……请参考片假名五十音发音表。

LIVE

不久之前，万众瞩目的 X360 秋季更新全面展开，这次更新的主要目的在于增加对应 Kinect 的支持内容。更新之后，如果 X360 连接上 Kinect，玩家就可以用体感或是语音来操纵全新的界面了。此外，为了彰显出微软企图将 Kinect 打造成新概念互动娱乐多媒体设备的计划，这次更新也新增了一系列针对 Kinect 的娱乐服务，首当其冲最受关注的就是 Video Kinect。该模式下，玩家可以彻底摆脱掉控制器和耳麦，在电视上与亲朋好友一起享受大画面高清晰影像的流畅沟通。画面上方会滚动播出两人所在地的天气，而在画面下方则是众多频道的快捷键，任何一方选中频道后，该频道的内容都会在双方的屏幕上即时播放。用户还能一起欣赏电影、看照片等等，相当于是在网上举行一场小型的聚会。Kinect 的摄像头会一直自动追踪玩家的一举一动，将表情与动作的每一处细微变化都传递给另一端的亲友。当镜头内只有 1 名用户时，Kinect 会自动将镜头拉近，如果存在多位用户，镜头则会拉远。多人同时说话时，Kinect 还能通过消除杂音、音量对比等手段自动辨识出谁是主要发言者。此外，Video Kinect 还可连接到 MSN 的网络中，家用机与电脑之间的屏障就此被打通。当然，也要清醒地认识到，天下没有免费的午餐，如此吸引人的服务必然是要伴随着金会员资格的，是否有必要花这份钱，还要玩家自行定夺。







配件

现在已经有一些得到微软授权的第三方周边厂商开始针对 Kinect 的不足之处生产相应的配件，例如将 Kinect 固定在电视顶端的卡槽架（右图，售价 39.99 美金）、放置在地面上的支架（左下图，售价 29.99 美金）、Kinect 延长线（右下图，售价 49.99 美金）。价格惊人是吧？不过也不用太担心，因为根据以往惯例，国内很快就会有厂商推过类似周边，且价格也相对要便宜不少，届时再购入所需配件商品也不迟。

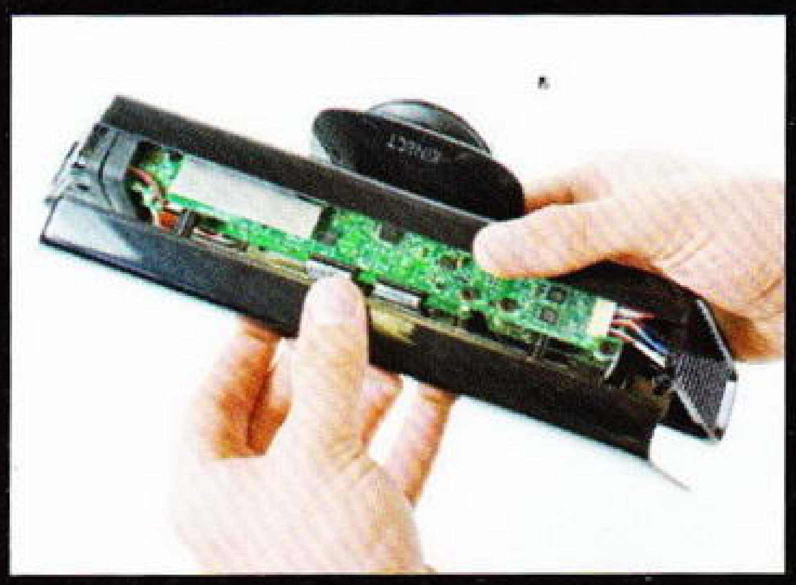






破解

另外有最新消息显示，Kinect 在发售一周之后就已被黑客破解，这位名叫海克特・马丁的黑客编写出了一份驱动程序，能让玩家可以在电脑的 Linux 系统中使用 Kinect。不过目前该程序还仅仅停留在破解了动作捕捉技术这一层面，语音识别和控制技术仍在破解中。但已经有不少黑客团队开始利用破解之后的 Kinect 尝试一些有趣的项目，例如将它用作 3-D 视频捕捉工具。或许在现阶段我们还难以想象 Kinect 除了能做摄像头外还能有什么特殊功能，但随着技术的逐步推进，未来的 Kinect 或许将会在非游戏领域内有着惊为天人的表现也说不定。



▲ Kinect 的内部构造。

关于“地板”

D 版是很多玩家关心的问题。截止到 11 月 20 日为止，目前所有的 Kinect 游戏均自带秋季更新文件，不带 AP2.5 校验，换句话说也就是 D 版机可运行目前所有的 Kinect 游戏。仅有《舞蹈进化》和《劲速滑板》的美版因为锁区的缘故不能游戏。

由于玩 Kinect 必须进行秋季更新，因此必定会埋下 AP2.5 的隐患，也就是说要想玩 Kinect，就得放弃《神鬼寓言 III》、《极品飞车 热力追踪》、《刺客信条 兄弟会》以及以后所有带 AP2.5 校验的游戏。（自制系统机和老三星／日立光驱机例外。）究竟值不值，玩家可以自己衡量。不过玩正版的话是不会有任何问题的。

XBOX 360

Kinect首发11款游戏评测

好了，接下来让我们进入游戏评测环节。在261期杂志的“游戏3.0”里我们已经介绍了微软为Kinect准备的17款首发游戏。这17款游戏中，去掉需要其他周边的《EA SPORTS 活力健身房2.0》、不符合我国国情的《The Biggest Loser Ultimate Workout》、延期的《Zumba Fitness》等游戏，我们实际体验到了11款之多，下面就对Kinect首发游戏进行一个全面的评测！

热门题材点评

虽然游戏只有11款，但是由于有好几个游戏都是迷你游戏合集，因此实际上我们玩到的游戏数量远不止11种。其中有几个热门题材在多个游戏中均有出现，由于设计者的理念不同，再加上厂商对Kinect硬件的把握有高下之分，即使是同一个题材，玩起来也有不一样的感受。

舞蹈

不用手柄、全身可动是Kinect的两大特色，对于舞蹈来说Kinect绝对是不二之选。这次的两个舞蹈游戏都表现得相当不错，给玩家带来了前所未有的体验和感受。

Konami的《舞蹈进化》是个摆POSE的游戏，玩家要在标准时间内摆出指定的姿势，这些姿势都需要玩家全身配合才能摆出，此外也有用手划线、拍手、踩脚这样的动作，都是只有用Kinect才能做出来的。而《舞蹈中心》就更加出色了，玩家一定要跟着屏幕上的演示跳出相应的动作才算合格，而不仅仅只是摆一个姿势。《舞蹈中心》中出现的动作不少都是很具难度的舞步，不经过苦练是不可能过关的。

在玩过这两个舞蹈游戏之后，我们对未来的《迈克尔·杰克逊梦幻体验》的期待简直爆棚了！

竞速

如果把两个滑板游戏也当成竞速，那么竞速游戏是Kinect首发游戏中最受青睐的题材。我们曾在E3发布会上看到玩家凭空握方向盘的情景，如今这一现象已成为现实。《Kinect逍遥快车》可谓是个中翘楚，你会发现用手转动方向盘真的能够灵活自如地控制赛车转向，刹车、跳跃做起来也得心应手。

可能是考虑到玩家身体的承受能力，目前出现的竞速游戏有个共同特点就是速度感不够，这点在赛车游戏里还能接受，到了滑板游戏里就比较悲剧了。但作为弥补，这些竞速游戏都加入了很多其他要素进行弥补。例如《极限滑板》中的使用道具、《Kinect逍遥快车》中的喷射加速，因此同样乐趣十足，如果你对《马里奥赛车》有爱，那么Kinect上的竞速游戏不会让你失望。

格斗

用Kinect来一场拳打脚踢式的格斗想必是很多男性玩家梦寐以求的事情，以前Wii和PS MOVE都有格斗游戏，但都局限于上半身动作，因此多以拳击为主。由于Kinect具有全身可动的特点，华丽的腿技也成为了现实。在这11个游戏中，有3个游戏都包含格斗要素，分别是《Kinect运动大会》、《体感运动》和以格斗为主打的《斗士出笼》。

但目前玩到的Kinect格斗游戏都比较遗憾，其共通的特点就是延迟。对于其他题材的游戏来说，延迟半秒可能不算什么问题，但对于格斗游戏来说这简直是无法忍受的，这种延迟会让你出拳踢腿的快感荡然无存。另一大遗憾就是不能很好地表现出玩家出拳的力度，当你用尽全身力气一拳挥出之时，看到过半秒后屏幕上的人才象征性地打出一拳，你就会明白武侠小说中常说的“一拳打到绵花堆里”是什么意思了。



足球

如果说舞蹈很好地表现出了Kinect的优点，那么足球就很好地表现出了Kinect的缺点。普通游戏中最简单的自由移动对于Kinect来说很难实现。

《Kinect运动大会》和《体感运动》中都出现了足球项目。《体感运动》的足球项目初始只有点球，游戏倒是再现了助跑后再射门的整套动作，不过要想射出自己随心所欲的方向是很难的。《Kinect运动大会》的足球有点像室内足球，基本规则在游戏中都能找到，但同样没法自由跑动再射门，拿到球就得准备传球了。《Kinect运动大会》的足球经过精心设计，单就一个体感游戏来说还算有趣，但它明显不能算是真正的足球游戏。

其实不能自由移动这一点对于很多题材来说都是比较麻烦的，比如时下最流行的主视角射击游戏。不知未来有没有哪位天才想出变通的方法。

斗士出笼 KINECT

斗士出笼	Ubisoft	动作
X360 FIGHTERS UNCAGED		美版
2010年11月4日	1～2人	45.50美元
Kinect专用		对应玩家年龄：13岁以上

糟糕的体感格斗体验



实际玩到游戏之前，编辑部里有不少人都很期待这个作品。游戏号称有21个华丽的格斗场景，在游戏中可以使出超过70种根据中国武术改编而来的格斗招式。在游戏的宣传片里也出现了很多华丽的大技，甚至还有像卡波卫勒那样的怪招，真是令人兴奋不已。

但实际玩到游戏后所有人都对这个游戏失望了，延迟是Kinect格斗的通病。而本作除了延迟之外，在动作判定上也是一塌糊涂。当你卖力地出着快拳时，你会发现屏幕里的人会时不时地夹着一两式腿技，原因就在于系统的判定过于敏感，你的胯部稍一运动，就有可能判定为腿部相关动作。

而最让人失望的是游戏并不能忠实反映你的动作，你只能让你的动作尽量接近于游戏中内设的70种动作（实际上我们最多试出了三十余种）。如果你想自创一些招式如旋风腿什么的，很遗憾，系统是辨别不出来的。

除此之外，糟糕又冗长的教学模式，死气沉沉又一成不变的音乐也给游戏拉下了不少分数。这真是一个毫无亮点的游戏。



Kinect 逍遥快车

KINECT

Kinect逍遥快车	Microsoft	竞速
X360 Kinect JOY RIDE		繁体中文版
2010年11月20日	1～8人	1290新台币
Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

最简单、最轻松的赛车游戏



雷电 6
胜负师 7
星夜 8



这是一个任何水平的人都可以轻松上手的游戏。你只要伸出双手，假装握着一个方向盘，就可以开始了。游戏中玩家不用担心怎么刹车，因为系统会帮你轻松搞定，你要做的就是转弯，转弯时倾斜肩膀还能做出飘移。惟一的上级技巧就是手和肩膀往后时可以蓄力，之后往前用力一推就能进行喷射加速。

当汽车从高台中飞起时可以在空中做特技动作来增加分数，玩家的身体往哪个方向倾斜，车就会往哪个方向翻滚，往斜方向倾斜的话可以同时往两个方向，因此得分是最高的。玩家也不用担心落地问题，因为系统一样会为你搞定。

游戏在驾驶方面可谓毫无难度，所以在游戏规则的设置方面花了不少心思。除了标准的专业赛车模式，还有可以用道具陷害对手的战斗赛车模式，只要向左或右伸直手就能使用道具。其他还有撞倒障碍物拿分的冲撞模式、在U型场地拼命滞空玩花样的特技模式、挑战最速记录的狂飙模式、根据指示来摆相应动作的花式动作模式。游戏中的隐藏要素都与粉丝数有关，随着粉丝数的增加，各种隐藏要素会逐个出现。



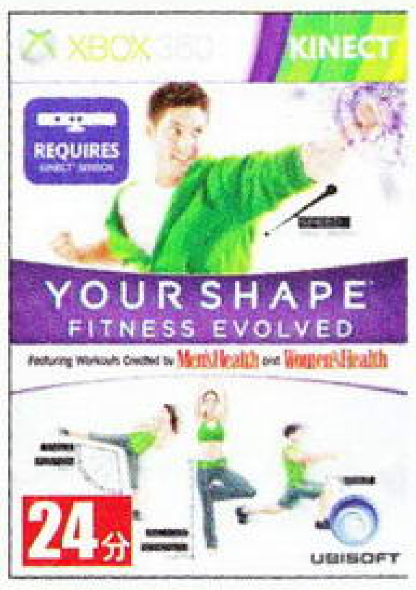
在《Kinect 逍遥快车》里，你的虚拟人偶就是车手。你可以进行四分屏协力或对战，也可以联上 Xbox LIVE 进行最大八人的游戏。与其他玩家的虚拟人偶交流也是一件有趣的事情。

型可塑

KINECT

型可塑	Ubisoft	体育
X360 YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED		美版
2010年11月4日	1～4人	49.99美元
Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

令人难忘的高清高雅健身游戏



八重樱 8
铃 8
纱迦 8



虽然在 Wii 上我们已经见识了太多的健身游戏，但当我们进入《型可塑》的世界时，我们依然被大大地震惊了。《型可塑》是一款专门配合 Kinect 制作的健身游戏，当你进入游戏时 Kinect 会扫描你的体型骨架，再将你的身形直接投影于游戏之中，你可以直观地在游戏中看到自己被修饰过的化身。

游戏会将玩家形象和账号进行关联，从而为你建立一个适合你的个人化课程，并有虚拟个人教练对你进行指导。游戏画面极具艺术风格，配合 Kinect 的独特功能，让人看过之后久久难忘。八重樱身穿哥特萝莉裙的造型在游戏中很梦幻，不过杯具的是游戏明显把裙子也当成了她身体的一个部位，于是算出她的体重有 70kg，从而制定了一套地狱魔鬼课程……

游戏中主要收录了有氧运动、瑜伽、武术这三大类课程，此外还有各式各样的迷你游戏。玩家通过上课和玩迷你游戏的方法来燃烧自己的脂肪，游戏也会根据你的运动量来计算你消耗的卡路里量。由于时间的关系，我们无法判断这个游戏究竟有几分健身功效，但至少从游戏的制作水平来看这绝对是一款值得推荐的游戏。

目前本作只有英文版，这肯定会让一些持币观望的玩家犹豫再三。不过没有关系！本作将于 12 月推出官方繁体中文版！如果你家里的领导不同意你买 Kinect，本作便是最有力的说服武器！





舞蹈进化

KINECT

舞蹈进化	Konami	音乐
X360 DANCE EVOLUTION		欧版
2010年11月10日	1～2人	39.99欧元
Kinect专用		对应玩家年龄：12岁以上

华丽耀眼的摆 POSE 游戏



纱迦 8
胜负师 7
雷电 7

这是由《DDR》团队带来的全身可动型体感舞蹈游戏。刚开始玩游戏时可能会被画面上演示者华丽的舞步所震惊，但事实上玩家要做的只是在适当的时机摆出正确的 POSE，要摆的 POSE 包括固定动作、拍手、划线、跺脚这 4 种。掌握之后游戏就不会太难，但高难度下如果不跟着演示者一起跳的话，光看提示很难反应过来。另外游戏中蓄满能量槽后可以发动异空间，但发动异空间的动作需要时间，因此必须对舞步有所了解才能抓准时机。

本作相比《舞蹈中心》难度要低不少，选曲远不如《舞蹈中心》那么大牌，但对于不熟悉当今欧美流行乐坛的人来说，本作偏东方人的选曲倾向反而更容易接受。此外本作的女主人公外形靓丽，并拥有多种换装，再加上游戏拥有 Kinect 首发游戏中最漂亮的画面，是绝对的第一眼美女。

游戏还支持实时将玩家的形象合成到 MV 中表现出来，这样你就会看到自己随着舞者们一起翩翩起舞。每首歌还支持保存两次录像，这样游戏时屏幕上最多会出现 3 个玩家一起跳舞，非常欢乐。如果对这个功能感到苦恼的话也可以选择关掉。

但游戏的缺点在于男女主人公的换装是根据歌曲来的，不能随意调换，更没有想像中的养成要素，这使得玩家到后期会有些缺乏动力。





索尼克 自由滑板 KINECT

索尼克 自由滑板 | SEGA | 动作
X360 Sonic Free Riders | 美版
2010年11月4日 | 1～4人 | 49.99美元
Kinect专用 | 对应玩家年龄：全年龄

音速小子的 Kinect 首秀



纱迦 6
洛克 7
八重樱 7

这是一个中规中矩的滑板游戏。虽然游戏中出现的是飞行滑板，但是和传统滑板相比区别不大。和你玩滑板时一样，你得侧着身子才能正常游戏，而倾斜自己的身体就可以控制飞行滑板的转向，如果你没有此类游戏的经历，玩的时候需要不少时间才能练熟。

高速从高台上冲起来的一刻是最激动人心的，你还可以在起跳的同时施以空中 360 度转身这样的高难度动作来捞评价，蹲下后快速跳起还能发动大跳。如果是普通地板的话，估计很快就会有人上来敲门了。系列中常见的加速、轨道滑行等要素也同样健在，此外还有水中的关卡，但由于操纵上的问题再加上速度感不足，玩起来很难让人感到快感。

游戏的另一难点在于滑行时玩家双手的动作也会反应在游戏角色的双手上，以往系列最重要的金环就要靠你伸出手去拿，一边滑行一边捞金环可不是一件容易事情。

不光是滑板，游戏还收录了一些其他类型的游戏供玩家挑战，并支持双人对战、双人合力、四人接力的玩法。不过很难想象会有这么多朋友和你一起疯练这个。



体感运动 KINECT

体感运动 | Ubisoft | 体育
X360 Motion Sports | 美版
2010年11月4日 | 1～2人 | 45.50美元
Kinect专用 | 对应玩家年龄：13岁以上

成人版《Kinect 运动大会》



胜负师 4
八重樱 5
星夜 4

本作堪称《Kinect 运动大会》的成人版，游戏同样收录了 6 项运动，分别是足球、拳击、滑雪、骑马、滑翔和美式橄榄球。游戏中玩家控制的都是真实比例的角色，和使用虚拟人偶的《Kinect 运动大会》截然不同，届此来吸引不同口味的玩家。

本作最大的亮点当属亲切的游戏界面。九宫格式的主画面，配合 iPhone 滑动块式的确认方式，在控制界面普遍偏繁琐的 Kinect 游戏中算是目前最好的一个。此设定应该发扬光大。

当你站在《体感运动》里的足球场上时，看到那逼真的画面，你会觉得这绝对是一款 NB 的体感游戏。可惜实际上玩到之后就会发现，游戏还不如《Kinect 运动大会》那么好玩。拳击和足球这两个传统项目一如既往地糟糕。其他 4 个游戏有难有易，像骑马就比较很容易上手，但滑翔又过于复杂。

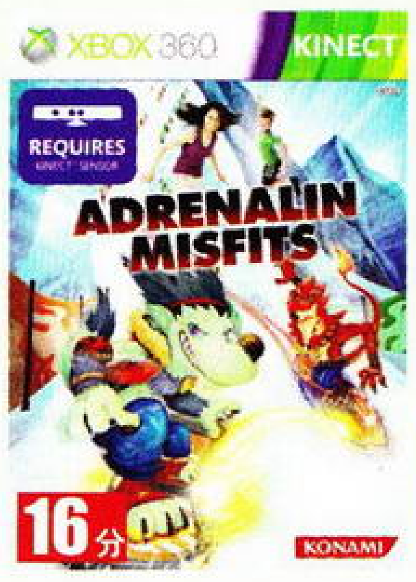
本作的更大弱点在于缺乏对抗性和娱乐性，绝不适合作为聚会游戏。考虑到游戏玩法没有过人之处，实在找不出购买此作的理由。



劲速滑板 KINECT

劲速滑板 | Konami | 动作
X360 Adrenalin Misfits | 美版
2010年11月4日 | 1～2人 | 49.99美元
Kinect专用 | 对应玩家年龄：全年龄

全方位挖掘体感滑板玩法



纱迦 6
脆薯条 5
八重樱 5

《劲速滑板》的美版名为"Adrenalin Misfits"，而其他版本名为"CROSSBOARD 7"。游戏发售前公布的影像一直以 7 个姿态各异的拟人生物为主角，但实际上游戏开始时玩家操作的是男女两名人类角色以及虚拟人偶角色，而玩家的对手才是这些拟人生物。

游戏中有 7 个不同的幻想世界，玩家在其中与各个 BOSS 级角色展开对抗。游戏会强制玩家完成教学模式，之后才能进入正式关卡。每个幻想世界的玩法非常多，除了最简单的竞速，还有比空中技巧、比滑行距离等各种玩法，对玩家的滑板操控能力提出全方位挑战。其中在空中做技巧是重中之重，除了拿分之外更能积蓄能量。空中技巧有很多夸张的动作，但游戏不可能让玩家实际做出倒立、空翻等动作，只能让玩家象征性地挥动身体完事，因此玩起来还不如《索尼克 自由滑板》投入。

游戏中战胜 BOSS 即可以自己的能力得到成长，此外满足特定条件还能拿到不同性能的滑雪板，以便让你更方便地去挑战更难的关卡。耐玩性是有一定保证的，不过恐怕你很难爱上它。



Kinect 可爱动物 KINECT

Kinect可爱动物 | Microsoft | 模拟育成
X360 Kinectimals | 繁体中文版
2010年11月20日 | 1人 | 1290新台币
Kinect专用 | 对应玩家年龄：全年龄

人虎情未了



八重樱 8
铃 7
奈落 7

当年 E3 展上本作的演示不知吸引了多少对猫科动物有爱心的人士。正式版中共有十种大型猫科动物的幼崽可供选择。游戏的画面分辨率不高，但作为卖点的对猫科动物的刻画非常到位，很好地做出了这些毛茸茸的小家伙笨拙可爱的样子。

Kinect 的功能在游戏中得到了很好的体现，玩家可以利用 Kinect 的语音识别功能来呼唤小家伙过来，然后伸手与虚拟空间中的宠物进行身体接触，也可以自己身体力行地进行示范。不过有些动作可不是那么容易就能完成的，比如在地上打滚……游戏中还收录了大量迷你游戏供小家伙玩耍。

比较令人意外的是游戏并非像《任天狗》那样纯模拟育成游戏，而是带有冒险游戏的要素。整个故事发生在一个孤岛上，岛上流传着很多传说。玩家通过和小家伙们提高感情来开启新的冒险区域，通过逐步探索来解开整个岛的秘密。满足一定条件后还可以选择新的幼兽作为培养目标，担心本作是否会无聊的人朋友应该可以放心了。游戏整体难度不高，但投掷相关的迷你游戏需要时间适应。



Kinect 运动大会 KINECT

Kinect运动大会	Microsoft	模拟育成
X360 Kinect Sports		繁体中文版
2010年11月20日	1～4人	1290新台币
Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

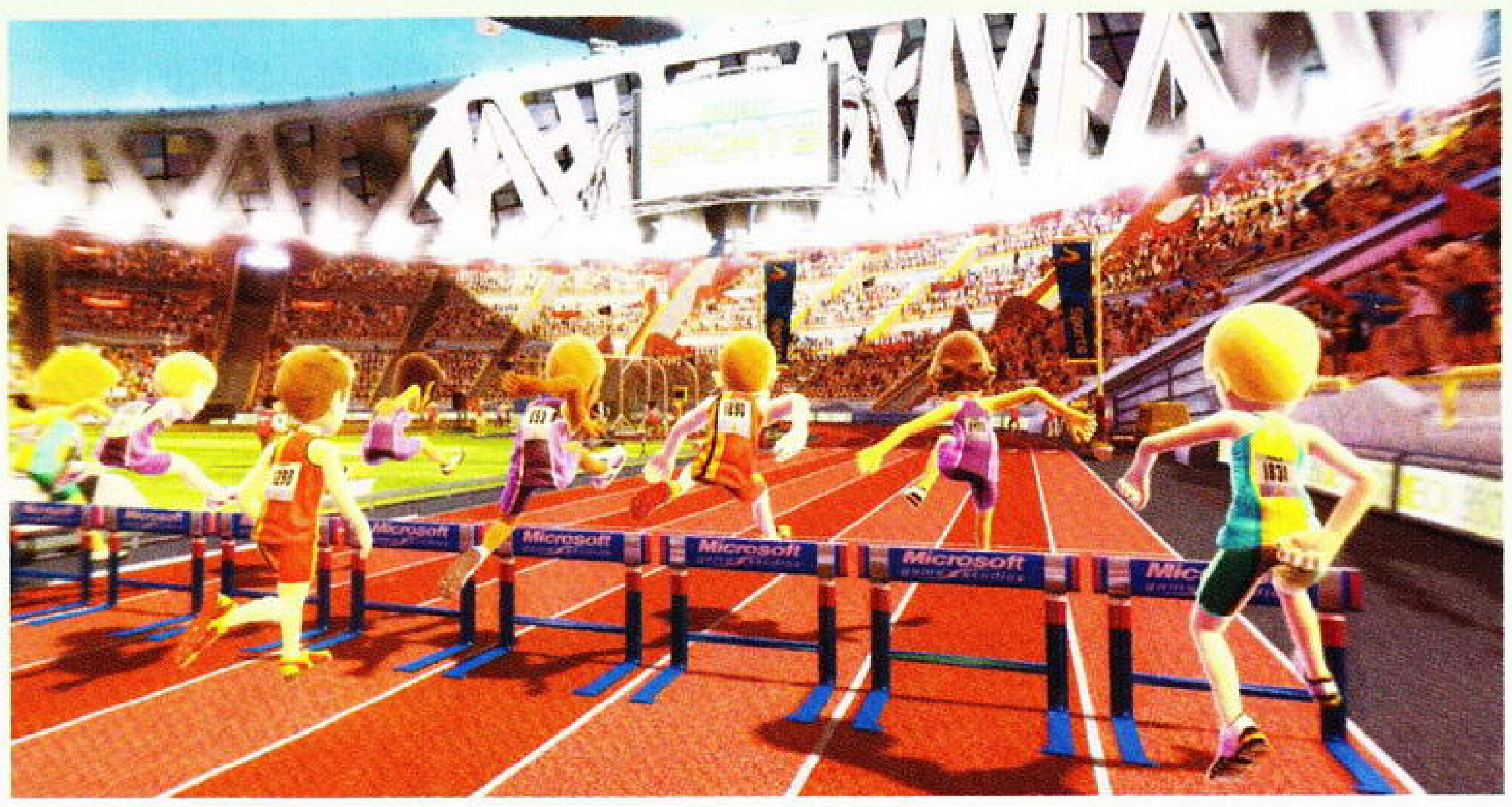
名副其实的体感运动盛宴



纱迦 8
星夜 8
雷电 8

表面上来看，《Kinect 运动大会》只是一个由 6 种运动型迷你游戏组成的游戏，但实际上游戏的内容非常丰富。6 个比赛项目分别是足球、沙滩排球、保龄球、乒乓球、田径和拳击。每个项目里都分为很多有趣的游戏模式，支持单打、组队和对抗，在线最高支持 4 人同乐。游戏独有的派对模式非常适合聚会时进行，玩家可以扮演可爱的吉祥物来进行对决。

《Kinect 运动大会》6 个项目的表现都很不错，就连足球这种有先天缺陷的游戏也改得颇有意思。田径和沙滩排球是考验你耐力的运动，而乒乓球和保龄球则是让你体验 Kinect 精确度的运动。和 PS MOVE 相比，本作的乒乓球球速偏慢，但步法更灵活，可谓各有所长，



Wii 的乒乓球我们就可以完全无视了。总体来说 6 个项目的玩法都相当简单，任何人看上两眼就能明白，很好地体现了“你就是控制器”的精神。

本作的实际游戏内容远不止 6 个项目，仅是田径部分就包括了短跑、标枪、跳远、铁饼、跨栏这 5 项，玩法有很大区别。在迷你游戏部分还收录了大量由以上 6 个项目变化出来的迷你游戏，例如打倒指定目标的解球高手、同时击飞大量乒乓球的球拍大恐慌等等。不过没有网球、高尔夫球还真是遗憾。

《Kinect 运动大会》中出场的选手都是玩家的虚拟人偶，当你看到你的虚拟人偶一次次取得胜利时，一定记得把你的成绩上传到 Xbox LIVE 与你的好友分享哦！

Kinect 大冒险 KINECT

Kinect大冒险	Microsoft	动作
X360 Kinect ADVENTURES!		繁体中文版
2010年11月20日	1～4人	1290新台币
Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

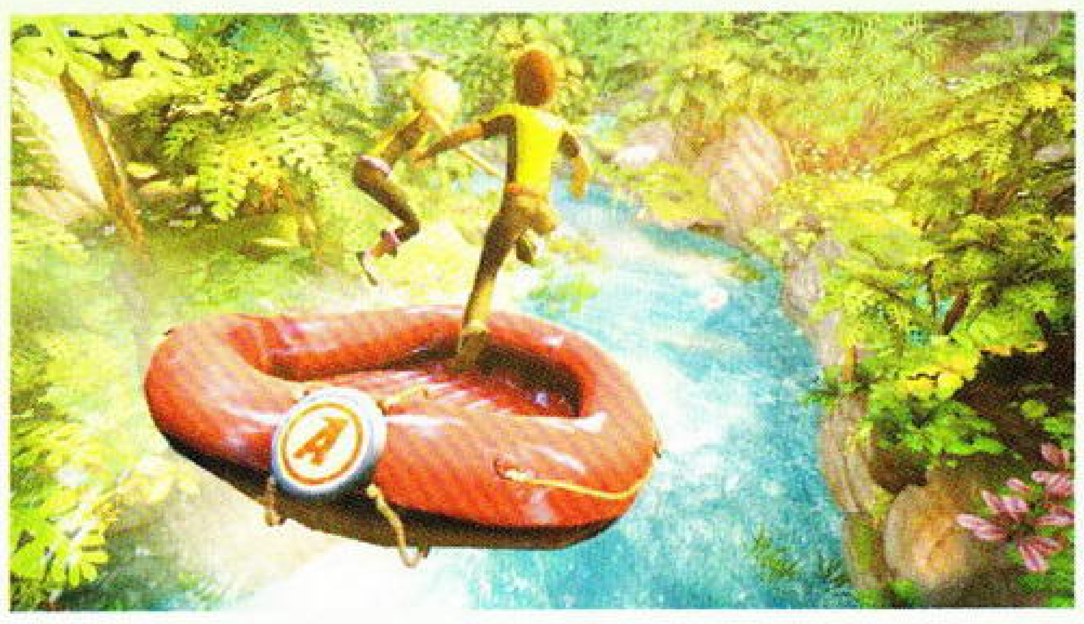
微软自信的首发同捆体感大作



纱迦 7
八重樱 8
雷电 7

在 4 个以 Kinect 为名的第一方游戏中，微软选中本作为 Kinect 的同捆游戏，是看中游戏能很好地展示 Kinect 的可能性，不过要论游戏性的话其实还不如《Kinect 运动大会》。

本作采用了虚幻引擎 3 来制作，画面表现尚可。游戏主要收录了 5 种小游戏，分别是弹力球、急流狂飙、惊险飞车、宇宙泡泡球和深海漏水大战。游戏中玩家要控制自己的虚拟角色来进行游戏，5 种小游戏的表现有好有坏。之前出镜率最高的急流狂飙就相当不错，很好地体验出了两人配合的精髓；考验玩家反应能力的惊险飞车也很有趣，适应了游戏的节奏之后一样能玩得比较尽兴；需要全身运动的弹力球表现就有些不尽如人意，空间距离感表现不太到位。5 种小游戏的变化都不算多，因此本作不适合一个人埋头闷玩，至少也要上 Xbox LIVE 与其他玩家交流。

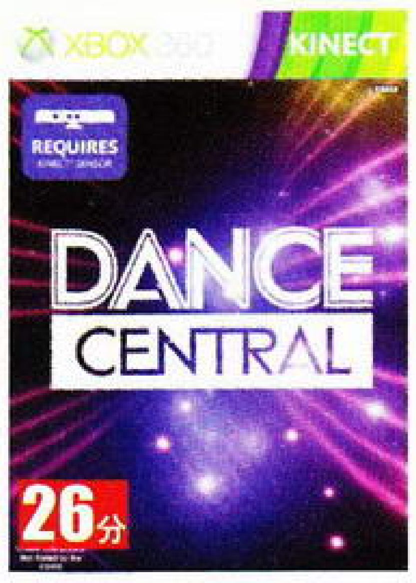


游戏准备了类似故事模式般的冒险模式，让玩家由易至难、循序渐进地挑战关卡。你也可以直接进入自由模式来选择自己想玩的迷你游戏和指定难度。游戏支持本地两人同乐，而且很厉害的是 2P 玩家可以随时加入或离开而不影响游戏，游戏也会随之切换为双人或单人模式，这是其他游戏所不能比的。Kinect 会在玩家进行游戏时偷偷拍照，并配以多种搞笑名称，你可以把这些照片上传到网上与朋友分享。不过更多人得知这一消息后第一反应是删除这些“罪证”。

舞蹈中心 KINECT

舞蹈中心	Harmonix	音乐
X360 DANCE CENTRAL		美版
2010年11月4日	1～2人	49.99美元
Kinect专用		对应玩家年龄：13岁以上

开启音乐游戏新纪元！



纱迦 9
雷电 8
铃 9

在本文的最后，为大家介绍的是在本次 Kinect 首发游戏中，评价最高、最值得推荐的一款游戏。《舞蹈中心》和《舞蹈进化》都是全身可动型体感舞蹈游戏，但《舞蹈中心》要厉害得多。原因在于《舞蹈进化》只需要在适当时机摆一个正确 POSE，《舞蹈中心》则是需要你完全跳出和演示者一样的舞步！

作为当今音乐游戏的龙头老大，Harmonix 为玩家带来了一款几乎感受不到延迟的体感游戏。在游戏中你要做的事情非常简单：人家怎么做，你就怎么做。但游戏中的舞步可谓毫不妥协，众多专业舞步别说是天天打游戏的玩家，就连有一定运动基础的人都要经过苦练才能搞定。Harmonix 声称本作收录了 600 多种舞步以及 90 多种舞曲，全部由专业舞蹈家精心编排。这话绝对不假，如果你能熟练掌握，你肯定能够上舞台表演！相比之下《舞蹈进化》简直如同儿戏。





游戏中提供了舞步分解，保证让玩家经过苦练后可以学会。本作的选曲也相当给力，当今最红的 LADY GAGA 也提供了《PORK FACE》和《JUST DANCE》两首金曲，对于一个音乐游戏爱好者来说绝对是不可错过的。不过各位玩家昨天还拿手柄，今天突然要学 LADY GAGA 跳舞，这尴尬程度可想而知。游戏中还有欢乐的自由发挥时刻，保证让全场观众全部笑岔气，雷电的首场个人秀便让在场的脆薯条一口水喷了出来。

不过本作的缺点也很明显，那就是难度太高。以往的音乐游戏基本上就只有一种玩法，掌握之后不管多少歌都可以同样应付。但本作每首歌的舞步都不一样，等于是一个全新的游戏，其难度可想而知。当然解决方法也是有的，比如找一个像 LADY GAGA 那样疯的女友……



对于可爱的吃豆人不用多作介绍，应该没有太多人没玩过这经典的作品吧！经典的版面、欢乐的音乐、简单有趣的规则是很多人最初游戏记忆中不可抹去的美好回忆，尤其是吃到“金豆”变身后追着“鬼”疯狂反击的扬眉吐气之情更是妙不可言。《吃豆人》三十周年庆，借良机推出的怀旧之作《吃豆人 冠军版DX》竟然意想不到地让人热血沸腾起来，变身后的吃豆人一口气吞下超长的彩虹鬼队列时的爽快感战翻一切！（喜庆气氛下小小夸张不为过～）

最近发售游戏的多视角评价

GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×4　热血推荐×2

使命召唤 黑暗行动



黄金珍藏

推荐玩家人群

●对丧尸有特别爱好的玩家。●想体验最平衡的《COD》网战的玩家。●想在游戏中找到好莱坞大片感觉的人。

总分 29

■全民皆战。

脆薯条

单机部分注重剧情的阐述，而长度又得到了大大的加强，各种倒叙、插叙融入其中，一定要理解人物的每一句话，才能看懂剧情的内涵。幕后黑手、谍影重重的感觉始终贯穿着整个游戏。另外，游戏中的音乐也一如既往地富有Treyarch特色，把游戏的氛围结合地相当到位。没有英雄般的牺牲，只有仓促甚至离奇的死亡，这就是充满着变数的战争。而《战火世界》中大受好评的丧尸模式也完完全全保留了下来，而且这次的丧尸模式节奏紧凑，要求4人通力协作，又不失运气上的成分，真可谓实至名归的生存挑战。

极为重要的网战部分可以说完全超越了IW的《现代战争2》，平衡性上的突破称得上是史无前例的，各种技能的搭配完全遵照互相克制的原则，使得网战在对抗性、节奏感上都达到了一个全新的高度。新增加的赌博模式又让玩家找到了新鲜感，在乐趣无穷的影院模式中，你还能找到更多的乐趣与他人分享。如此令我满意的《使命召唤》，没理由不给10分。



铃

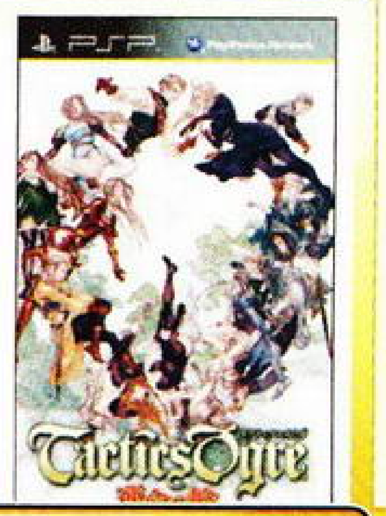
《黑暗行动》的单机流程无疑是厚道的，不仅长度有保证，剧情也跌宕起伏，悬念重重。关卡中许多设定含有不少细节，即使是登场一瞬间的路人甲也能有很生动的动作表现，当然，这个需要玩家主动去发现。大受好评的丧尸模式得到了强化，两张常规丧尸地图都包含了多个区域，偶尔出场的中BOSS也让玩家不敢掉以轻心，隐藏地图DOA打破系列传统的玩法也很有创意。多人模式最值得称赞的就是平衡性的调整与多种规则的加入，类似于图标自制的个性化设定比比皆是。

纱迦

这次的单机剧情换了一种表述方法，给人的感觉非常不错。单机流程一如既往地火爆，只是大场面过多，搞得人有些审美疲劳。网战初看上去和6代几乎如出一辙，不过细研之下就会发现，本作的平衡性相当好，技能远比之前几作给力，各种打法的玩家都有了出头之日。这次转生所需的等级降为50级，使得转生的速度快了不少。与此同时挑战增加了很多内容，就算你水平不高也可以享受各种挑战带来的福利。不过相比6代，本作的网战确实变化不大。另外网速问题依然没有改善。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Activision Blizzard/Treyarch■Call of Duty: Black Ops■主视角射击■2010年11月9日■1～18人■无对应周边

皇家骑士团 命运之轮



推荐玩家人群

●玩过原作的人。●战棋游戏爱好者。●真心热衷于钻研游戏系统的玩家。

黄金珍藏　总分 28

■SFC经典名作再度重生。

纱迦

超任名作《皇家骑士团2》的重制版本，和普通的移植版比起来显得诚意十足。剧情进行了大量的增添和修改，游戏系统也做了根本改变，几乎是全新的游戏。新系统命运之轮创造全新的二周目游戏方式，对老玩家非常厚道；隐藏要素数不胜数，但十二神将的音叉之类的设定有强行拖长游戏时间之嫌。

九兵卫

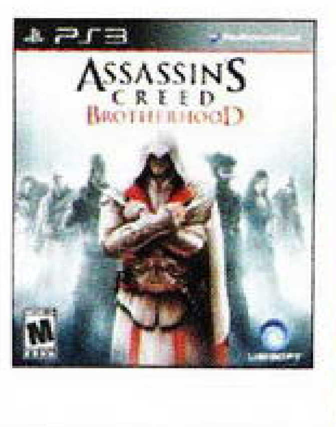
时隔15年的名作在松野泰己、吉田明彦以及崎元仁的黄金组合之下重新复活，进入游戏后的感动无法用语言表达。本作给玩家带来的不仅仅是精致的画面与音乐，厚重的剧情和世界观设定也让游戏脱俗出众。核心的塔罗牌系统将战棋游戏的玩法提升到更为自由的境界，历史车轮的前进由玩家主宰。

洛克

本作是1995年在SFC上发售的《皇家骑士团2》完全重制版，时隔多年后再度玩到此经典之作着实让人感动。游戏除了在画面、音效方面进行大幅度提升外，还针对原作中的不足进行调整，使游戏更具平衡性。新加入的称号收集系统使游戏的耐玩度大幅提升，喜欢策略类游戏的玩家一定要尝试本作。

■PSP■UMD■Square Enix■タクティクスオウガ 运命の轮■策略角色扮演■2010年11月11日■1人■无对应周边

刺客信条 兄弟会



推荐玩家人群

●对意大利风土人情感兴趣的玩家。●不想错过系列剧情的玩家。●想体验全新网战玩法的人。

黄金珍藏　总分 27

■罗马不是一天建成的，但50小时足够了！

铃

原本以为育碧会随便做做单机了事，原本以为游戏的卖点仅为联机模式，直到将单机模式通关，我发现我错得离谱。本作的剧情绝对是系列不可缺失的重要一环。虽然主线任务只能在罗马一个城市中进行，但罗马城的辽阔也一定能满足你的探索欲，刺客育成、修建城市、分支多样化，值得称赞的地方实在太多。

雷电

在前作基础上以介乎于资料片和外传的形式推出的作品，以在线模式为最大卖点的本作单人流程也非常厚道，故事紧凑？代结局，未玩过前作的玩家如果只是看看开篇剪辑的前情提要会难以理解故事的来龙去脉，不过主线故事并没有前作那么吸引人。系统各方面都得到完善和加强，网络对战有趣。

纱迦

本以为本作的重点在网络，没想到制作人并没有忽略单机模式，就算你不联网，一样可以在单机模式中找到乐趣，而且隐藏要素也一如既往地多。而全新的网络模式开启了新的玩法，互相刺杀玩家的感觉非常棒。而且同样有装备、技能等设定，值得玩家反复钻研，如果后续更新能跟上就更赞了。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Ubisoft■Assassin's Creed: Brotherhood■动作■2010年11月16日■1人/多人在线■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

马里奥对大金刚 突击迷你王国



推荐玩家人群

●茶余饭后喜欢玩上一局的玩家。●马里奥和大金刚的粉丝。●想锻炼大脑的玩家。

热血推荐 总分 **25**

■休闲神作又回来啦！

奈落

备受好评的解谜益智游戏第三作。这次在NDS平台上充分利用触控笔的优势，操作的流畅度又上了一个台阶。本作的关卡数量绝对充足，喜欢解谜挑战的人一旦上手可能会欲罢不能。玩家要活用多种物体引导小马里奥达到每关的终点。游戏中充满诙谐的小元素，令成年玩家也能会心一笑。

雷电

游戏并未走马里奥vs.大金刚的老套路，使用触控笔为可爱的迷你马里奥搭上新路，玩起来爽快而且乐趣十足，亮丽的色彩和角色平滑的动作尽显游戏的可爱之处。精致的谜题充满灵感，过关并不是困难的事情，但是各种额外的收集要素和特殊关卡会让玩家面临很大的挑战。精致的解迷游戏。

九兵卫

和“《马里奥对大金刚》系列”的其他作品一样，本作依然充满各种巧妙的谜题，并且全程通过触控笔完成操作。虽然关卡的设计略有变化，但解谜难度并未增加，而且还有贴心的教学，所以玩家只要肯开动脑筋就无需担心卡关。除了收集金币，编辑自创关卡并与他人分享也是打发时间的好方法。

■NDS■卡片■Nintendo■Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem ■益智■2010年11月14日■1人■无对应周边

极品飞车 热力追踪



推荐玩家人群

●动作型竞速游戏爱好者。●喜欢极速追踪快感的玩家。●竞速游戏爱好者。

热血推荐 总分 **24**

■火爆极品飞车狂飙。

雷电

系列经典之作《热力追踪》次世代的新生，撞车专家“《火爆狂飙》系列”制作组的一次尝试，车手向着终点狂飙，警车向着车手猛撞，没有手动挡、没有车内视角、可以甩尾，规则简单直接，过程火爆爽快。新颖的社区式网络联机要素是重头，不能上线对战的话只能体验本作最浅层的乐趣。

星夜

虽然游戏名与十几年前《极品飞车》的那款经典之作相同，不过在游戏感觉上，这款由Criterion开发的最新作更像是《火爆狂飙》。在疯狂的速度感方面Criterion从来不会令人失望，操控性非常出色，可以体验极速过弯的快感，而且收录的超级跑车数量令人满意，只是偶尔存在一些视点问题。

铃

画面美，游戏也好玩。玩家可以扮演车手或警察，以不同的身分去完成不同的任务。《热力追踪》游戏世界开放度虽有限，但赛道上一个接一个的火爆镜头肯定能让你忘掉这些不足，慢镜头的运用让每一次撞击惊心动魄。另外，游戏中也有时间的设定，你能够通过日出日落清楚地感觉到时间的流逝。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA/Criterion Games■Need for Speed: Hot Pursuit■竞速■2010年11月16日■1～8人■无对应周边

索尼克 色彩缤纷



推荐玩家人群

●喜欢对高节奏动作游戏有爱的玩家。●对以前的《索尼克》作品感兴趣的人。●追求速度感的人。

总分 **22**

■在色彩缤纷的太空游乐场中冒险。

洛克

这只蓝色的刺猬经过几次“不务正业”的转型后，在本作中终于再次回归以前的纯粹极速快感体验。游戏的进行方式比较特殊，会在2D版面和3D版面中不断切换，两种版面都有其不同的特征，玩家所要做的就是利用新系统色彩变身能力在关卡中不断前进，享受那种风驰电掣的速度带来的极速体验。

雷电

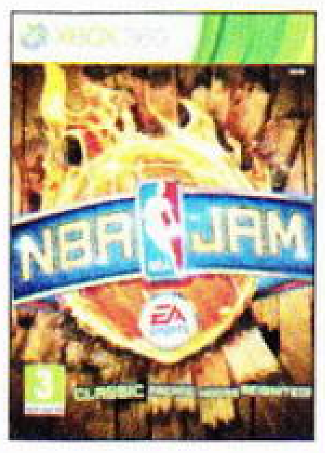
索尼克的最新冒险，重回经典的卷轴式3D平台动作类型，就像游戏的名称一样，缤纷的色彩夺人眼目，丰富的关卡设计和360度回转跑道让人找回迷失已久的“索尼克”高速平台动作游戏的乐趣。可惜游戏的BOSS战稍显重复，合作模式比较一般，关卡中视角远近经常变换，容易看不清机关。

纱迦

尽管游戏加入了用颜色来代表能力的系统，但实际上还是那个我们熟悉的《索尼克》，算是最近几年来最接近系列核心的作品。游戏的关卡由2D和3D两种交织而成，整个游戏打起来一气呵成，速度感做得非常不错。不过不知是不是帧数不足，有时人物会暂时消失。游戏舞台是不同的游乐场，非常华丽。

Wii■DVD-ROM■SEGA■ソニック カラーズ■动作■2010年11月18日■1人■无对应周边

NBA JAM



推荐玩家人群

●喜欢简单好玩的体育游戏的人。●认为恶搞美国政要很酷的人。●篮球游戏爱好者。

总分 **21**

■在篮球场上战翻美国政要！

纱迦

这是一个2对2的篮球游戏，游戏中会出现大量我们熟悉的明星们，不过他们的形象都很搞笑。游戏的玩法非常简单，规则也比正式篮球游戏简化了不少。游戏中收录了经典战役、混合巡回等模式，有各种各样的挑战等着你去完成。当然最赞的是可以使用克林顿、奥巴马这些美国政要来打球，搞笑异常。

雷电

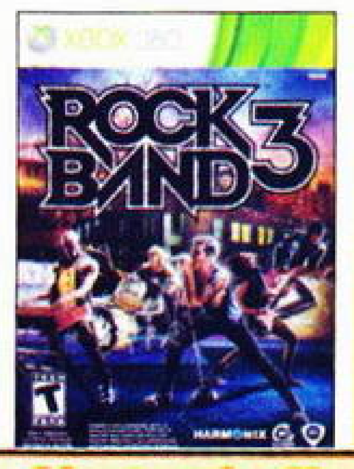
2对2的对抗篮球游戏，经过十几年仍旧乐趣不减，游戏难度不高，并没有深奥的系统，高节奏的动作要素让本作充满接机游戏的魅力。各种隐藏要素保证了游戏的重复游戏价值，解锁各种角色是游戏的一大乐趣，让美国各路政客上场爆笑激战，欢乐多多。可惜变化不足，新模式并不太吸引人。

星夜

美国经典街机游戏的重生之作，接触过原作的国内玩家想必是凤毛麟角。本作重现了原作快节奏的高速动作快感，操作非常灵敏而精确，隐藏要素极其丰富，欢乐的四人比赛是一大卖点。不过“大头篮球”的概念已经不适合这个年代了，看着身体真实比例的球星们顶个巨大的头颅实在是别扭。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA■NBA JAM■体育■2010年11月17日■1～4人■无对应周边

摇滚乐队3



编辑评分

9

9

黄金珍藏 总分 **27**

雷电

新加入的专业MIDI键盘周边控制器让人感受到音乐游戏的一次飞跃，用鼓和键盘玩本作，你真的能学会一些演奏乐器的技巧，那是让作为玩家的你精神大镇的事情！专业吉他对于一款游戏来说则过于困难。全83首歌的歌单不错，但并非惊为天人，而支持之前的大多数DLC歌曲让人满意。

■PS3/X360■MTV Games■Rock Band 3■音乐■2010年11月16日

吃豆人 冠军版 DX

推荐玩家人群



●想怀旧的老玩家。
●所有从未玩过《吃豆人》的新玩家。●动作游戏玩家。

购买推荐度 ★★★★☆

胜负师

即便还是最简单最熟悉的规则，这个版本的吃豆人依然能够令你大呼过瘾。数量众多的关卡、模式、视效都不算什么，新系统对速度与爽快的强调太让人惊讶了，而且又巧妙地利用慢动作、保险等方式调节了难度与平衡性。即便只是想淡尝一下，一个小时便可取得全部奖杯或成就也是一种收获。

■PS3/X360■NBGI■Pac-Man Championship Edition DX■9.99美元/800MSP■动作■1人

怪物猎人 携带版 3rd		Capcom	动作
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd		日版
	2010年12月1日	1～4人	5800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

文 洛克 美编 anubis

发售前情报汇总 共赴狩猎盛宴

距离万众期待的《MHP3》发售还有不到半个月时间，相信各位猎人玩家已在摩拳擦掌翘首企盼游戏的发售了吧？和之前几作一样，离发售日越近，Capcom放出的情报也越多。除了各种新怪的资料外，厂商还放出了温泉、训练所等情报，本次就将为大家带来本作发售前的相关情报汇总。

新怪物介绍

无双的猎手 雷狼龙 超带电状态 牙龙种



▲在该状态下才会使用的招式，雷狼龙召唤闪电攻击身边的敌人，放电范围比电龙的原地放电要大不少，视觉效果也更为壮观。如果身穿雷耐性较低的装备应战，被秒杀的几率应该相当高。

在上次的前线中，洛克为大家带来本作的主打怪物——雷狼龙的相关情报，随后Capcom放出其超带电状态的相关情报，此状态类似金狮子的变身，当雷狼龙处于超带电状态时不仅攻击力有明显提升，和普通形态相比外形和攻击方式也有不同，而让雷狼龙进入超带电状态的条件不出意外的话应该是使其进入暴怒状态，下面就让我们一起来看看该状态下的雷狼龙有何特点。



▲进入超带电状态后，雷狼龙身边会缠绕着蓝色的闪电，带给猎人极大压力。

贪食的暴徒 青熊兽 牙兽种





▲青熊兽使用其发达的前肢攻击猎人，完全站立后的青熊兽就像是一座横在猎人眼前的肉山一般，配合其凶恶的面孔，对新手猎人应该会造成不小的心理压力。





青熊兽生活在温暖湿润的山地或森林，拥有发达的前肢，以此采取蜂蜜或捕食鱼类。由于青熊兽要频繁利用前肢捕食，所以它可以直立起身体。为了寻找食物，它经常前往人烟旺盛的地带，因此是当地居民较为熟悉的怪物。从目前的情报看来，青熊兽的地位应该和之前作品中的桃毛兽类似，属于给新手猎人熟悉游戏的入门级怪物。

◀连续的前肢攻击，威力巨大，就算防御住也会让猎人扣血。

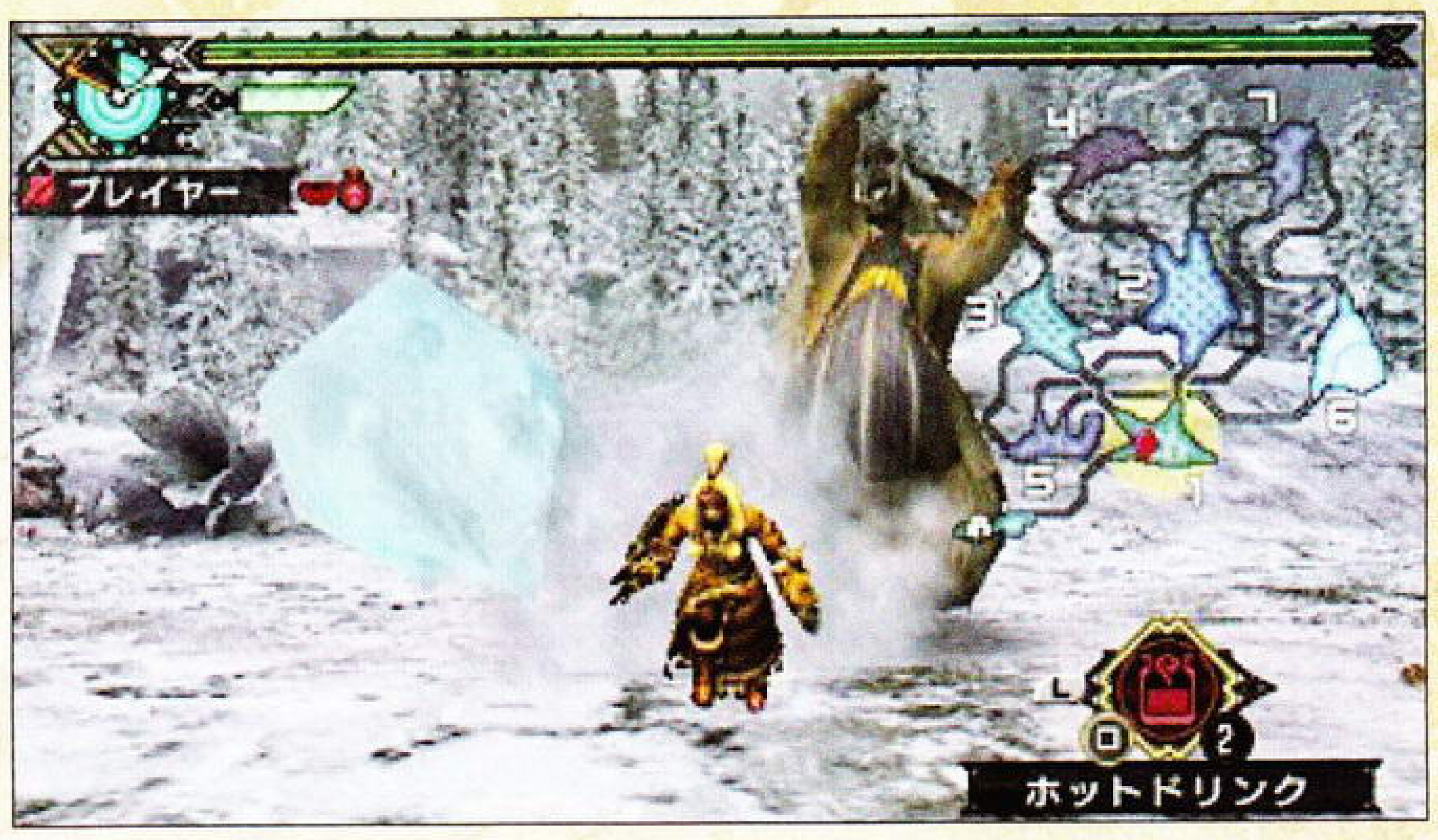
© CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.



白兔兽

牙兽种

白银的滑行者



▲和所有在雪原地带生活的怪物一样，白兔兽也会使用冰块攻击猎人。

以大耳和白毛为特征的牙兽种怪物，白兔兽腹部的鳞片非常坚硬，可以当做滑板进行滑行，经常会有猎人在冻土地形上看到它们的滑行姿态。白兔兽的听觉异常发达，即使是再细微的声音都会被它们捕捉到。掌握猎物的动向后它们会用坚实平滑的腹部滑行接近，对目标展开高速突袭。



▲白兔兽的招牌动作，将坚硬的腹部当滑板，以猎人为目标在雪地上快速滑行。

潜口龙

海龙种

沙原的大食汉

潜口龙最大的特征就是其巨大的嘴巴，它经常潜伏在沙里，据目击到潜口龙的王国观察员所说，从远处观察时它就像一座普通的小山，很难发现它的存在。潜口龙的听觉非常好，潜伏时它借助其发达的听觉等待猎物接近，一旦有猎物进入狩猎范围，潜口龙就会以怒涛般的攻势将猎物彻底制服。





▶当猎物接近时，潜口龙会从沙中突然出现，利用其巨大的嘴巴攻击敌人。由于潜口龙的听觉非常发达，利用音爆弹等工具应该可以将其逼出沙子。



▶把巨大的尾巴高高举起后猛击地面，借助尾槌龙的体重，使此招威力十足。从图中还能看出这招伴有地震效果，相信是近战猎人的一大威胁。

◀使用巨大的双角朝猎人发动突进攻击，和角龙的龙车一样，在招式的结尾部分尾槌龙会把头高高扬起，将敌人抛向高空。





尾槌龙的身体十分巨大！





尾槌龙

兽龙种

大地的钢槌



尾槌龙是在森林中生活的兽龙种怪物，尾槌龙最大的特征在于它那巨大的体型，一旦惹怒它，它会朝目标发动排山倒海般的攻势。由于尾槌龙平时行动缓慢，在背后的凸起部位中储蓄者大量养分来维持正常活动。

◀尾槌龙巨大的尾巴使得甩尾这种几乎所有怪物都会的招式也充满威胁，将其断尾后是否能减少威胁呢？

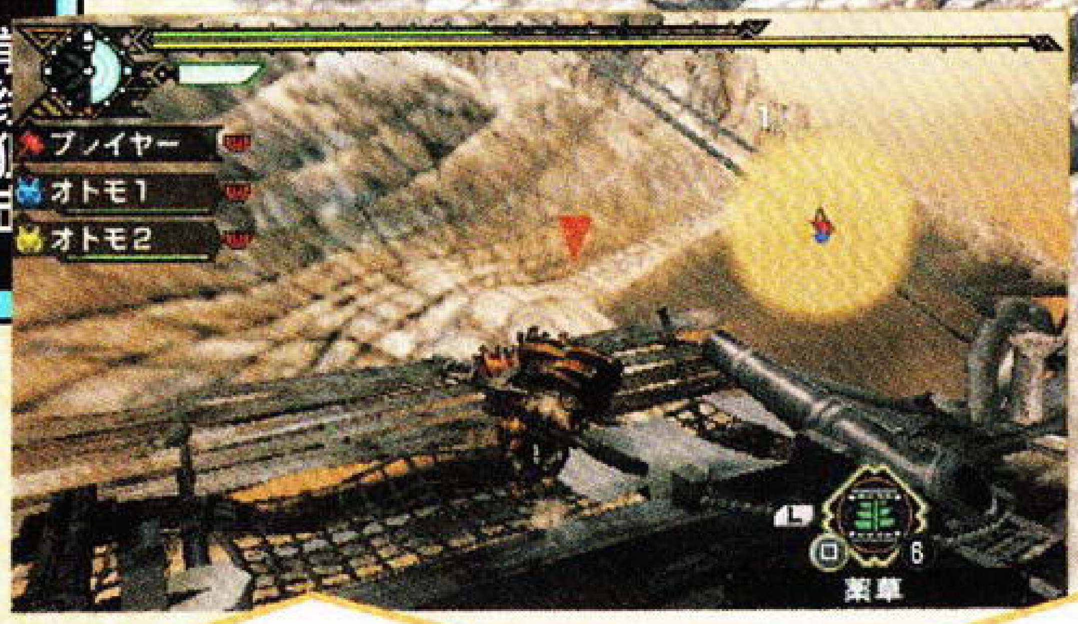
峰山龙

古龙种

在沙漠中傲游的巨型古龙



峰山龙是在家用机版《MH3 tri》中登场的新古龙，它和之前作品中出现的老山龙一样，是一种会破坏城镇的危险古龙，人们都十分畏惧它。不过它的背部可以采掘到稀有矿石，因此也被当成是丰饶的象征。它会一边在沙海里游泳，一边吞食无数的有机物质。而在它的周围，则是聚集了许多想吃从它身上掉落之物的小型怪物。





讨伐峰山龙的流程

和峰山龙的战斗十分特殊，玩家需要乘坐为了对付这个巨型怪物而特别打造的沙漠之船"击龙船"与其战斗，任务的开始地点在击龙船内部，当玩家移动到甲板上后任务也随之开始，下面就让我们一起看看将如何与这个凶猛的怪物作战吧。

乘坐击龙船开始任务



▲峰山龙的体型十分巨大，即使在远处也能轻松瞄准它的弱点部位。

任务的营地在击龙船内部，当玩家来到甲板上就能看到峰山龙巨大的身躯，此时它和猎人之间会保持一定距离，玩家只能使用击龙船上所配置的大炮和强弩等设施对其发动攻击。即使峰山龙处于远方也千万不能大意，它会随时将巨石弹飞到高空攻击我们，一旦被落石击中不死也残。



◀第一阶段中玩家要利用击龙船上的大量工具攻击峰山龙，此时随从猫也会使用船上的设施帮助玩家一起战斗。

与峰山龙并驾齐驱

当战斗经过一段时间后，峰山龙会主动靠近击龙船，此时玩家可以使用自己携带的装备对其发动进攻了。不过这时候的峰山龙会使用牙齿攻击我们，其攻击范围几乎覆盖整个甲板，需要掌握好提前量才能安全躲避。





◀如果不小心被峰山龙攻击到，玩家会有一定几率被甩下击龙船，此时玩家要抓住船尾的绳子尽快回到船上。



▲虽然击龙船十分坚固，但一直受到峰山龙的攻击也会逐渐破损，在战斗中要时刻注意击龙船的状态，如果耐久度完全消耗，击龙船会被迫返航，任务也随之失败。

与峰山龙的决战



当战斗进入最高潮时系统会把玩家带入一个特殊区域，在该区域下玩家要下船依靠自己的实力和峰山龙展开一场生死对决。面对那排山倒海而来，具有压倒性优势的巨大身躯，猎人能够与之抗衡吗？

亚种介绍

除了上文中介绍的新怪外，本作还加入大量亚种怪物，这些亚种怪物不仅肉质、属性和攻击方式都和普通种有较大差别，实力也有飞跃性提升，下面就给大家带来目前得知的四只亚种怪物。



红彩鸟

鸟龙种

呼朋引伴的放电之星



黑轰龙

飞龙种

咆哮的黑虎

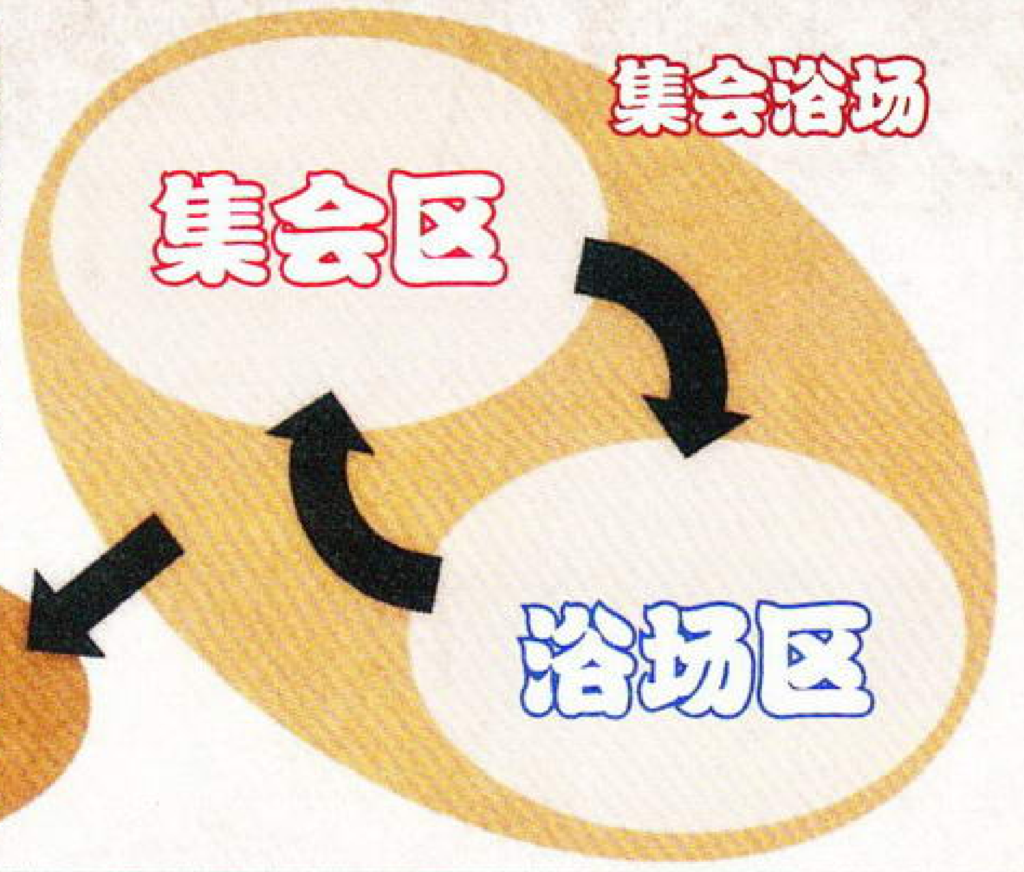
欢迎来到行云村温泉！

集会浴场指南

由于本作的舞台设定在日式风格的行云村中，村里的集会所自然也入乡随俗，被全新“集会浴场”所取代。集会浴场的内部分为集会区和浴场区两个部分，集会区和前作中的集会所一样，是给玩家接受集会任务、整理道具以及其他玩家进行交流的场所；而浴场区则可以让猎人舒心地浸泡在温泉内，一时提升猎人的各项作战数值，虽然泡温泉的效果和猫饭一样，不过前者在视觉的享受程度上可比后者强多了。

集会浴场的结构

集会浴场的平面结构图，集会浴场的左侧门帘直通猎人的自宅，免去了奔跑的麻烦。



集会区



▲集会所接受任务的地方，最左边那位龙人族老头是公会的管理人，柜台背后的巨型不倒翁很惹人注目。



负责下位任务小姐 木叶



负责上位任务小姐 佐佐柚



▲集会区内同样设有猎人商店，玩家可在此处购买狩猎时的必备道具。通过菜单里的“买って送る”可将买下的货物一并送到自宅的道具箱里，非常方便。





▲与系列以往作品一样，猎人必须将自己的猎人等级“HR”提升到一定程度才能挑战上位任务。和村长任务相比，集会所任务中出现的怪实力都提高不少，接受任务前玩家最好先掂量掂量自己的装备水准和狩猎技术。

◀任务的难度由☆的数量表示，越多说明出现的怪物越强。讨伐青熊兽的任务难度只有☆，看来青熊兽在本作中的地位比桃毛兽还低……



瞬间侵蚀猎人身体的猛毒水兽

紫水兽 海龙种



不可阻挡的雪原暴走王

冰碎龙 兽龙种

浴场区



浴场区与集会区相邻，在这里的行云温泉中浸上一会，就能获得“体力上限提高”、“耐力上限提高”等特殊效果。不过想要解禁各种温泉效果就必须完成特定的“温泉任务”，提升泉水的质量。如果在战斗中死亡或任务结束，附加在猎人身上的温泉效果便会消失。



▲在温泉里浸泡一段时间后就会发动特殊效果，获得额外的能力提升。不知道本作中的温泉系统是否会出现之前作品中猫饭失败后能力不升反降的“毒温泉”呢？

▶就像猎人以往可以做出碰杯、跳舞等动作一样，本作在温泉里玩家也能完成丰富多彩的动作。通过特定按键，玩家可以一边跑温泉一边举杯小酌，也能与浮在水面的丸鸟玩具戏耍一番，相信看到这些画面就能让玩家消除狩猎时的疲劳获得放松。



温泉饮料





不同种类的饮料会触发不同技能，每种饮料都有“发动确率”的参数存在，★数越多发动技能的几率越大，相对购买价格也越高。

▲在集会所中有一个由艾鲁猫经营的酒铺，独家专卖温泉饮料，猎人可向浴场区的饮料猫购买温泉饮料，喝下后将发动各种各样的饮料技能。

特殊任务

温泉任务

▶从管理猫处可以领取温泉任务和饮料任务。







饮料任务

▲管理猫位于集会浴场的集会区，只要来到集会区，就能看到红伞下的管理猫大人了。玩家可以向其领取温泉任务和饮料任务。

◀经营饮料店的艾鲁猫也会拜托玩家完成各种任务，饮料任务同样在管理猫处接取。玩家顺利完成任务的话，饮料店将会推出新品种的饮料。为了能购买附带更多技能的饮料，努力达成饮料任务的委托要求吧！

新增的细节

本作除了新增狩猎场景、怪物外，还增加了不少便利的功能，下面就开始就将为大家介绍游戏中新加入的一些要素，从我们熟悉的鉴定系统到新出现的木桶快件，《MHP3》的系统会更人性化地满足玩家。

临时小包



相信不少玩家都有去执行任务时，带上冷饮热饮和一些增强能力的道具后就把道具栏塞满而放不下素材的尴尬经历吧，如今新增的临时小包系统将全面解决这个问题，临时小包能让猎人多携带一个版面，也就是8种道具。它只能在任务中领取，就算猎人在出发时全身塞满道具，也不用担心采集到的素材没地方放了。任务结束后，临时小包里的道具会自动转移到自宅的道具箱里，非常方便。

无饵钓鱼



◀猎人即便没带鱼饵也可以钓鱼了，这样不受次数限制的钓鱼将节省玩家大量时间。

提示图标

▶在家用机版《MH3 tri》中引入的新系统，只要玩家走近普通采集点、需要使用道具的采集点以及可以攀登的特殊地形时，猎人的头上会浮现出提示图标，这时只要按下特定按键猎人就会自动进行采集工作，不仅节省猎人替换道具的时间，还能给予新手猎人采集提示。



木桶快件

在任务中把身上所持道具送回自宅的新系统。该系统的实施者是名为“猫次郎”的黑猫，只要拜托它，就能免费获得快件服务。



▲猫次郎身处野外，玩家可在执行任务时委托其将身上的道具送到自己房间，玩家在进行采集任务时再也不用担心素材不够放了。



▶虽然猫次郎是一头黑猫，但它绝对不会像其他黑猫那样做出顺手牵羊的行为。

便利又好玩的重要设施
行云农场介绍

和系列之前作品一样，本作中的农场就邻接在村庄旁。玩家可以在农场里获得各种有利于狩猎生活的素材和道具，除了前作中的挖矿、捉虫等设施外，这次还新追加了一些大型设施，艾鲁猫会协助猎人一同开发。虽然这些设施每次都有限定的使用次数，但是在长远的狩猎生涯里，它无愧为取之不尽的资源宝库。下面就让我们一起看看本作中的农场都有什么吸引人的地方吧。





▶给猎人提供帮助的农场导游猫，可以向新手猎人说明各个设施的作用。

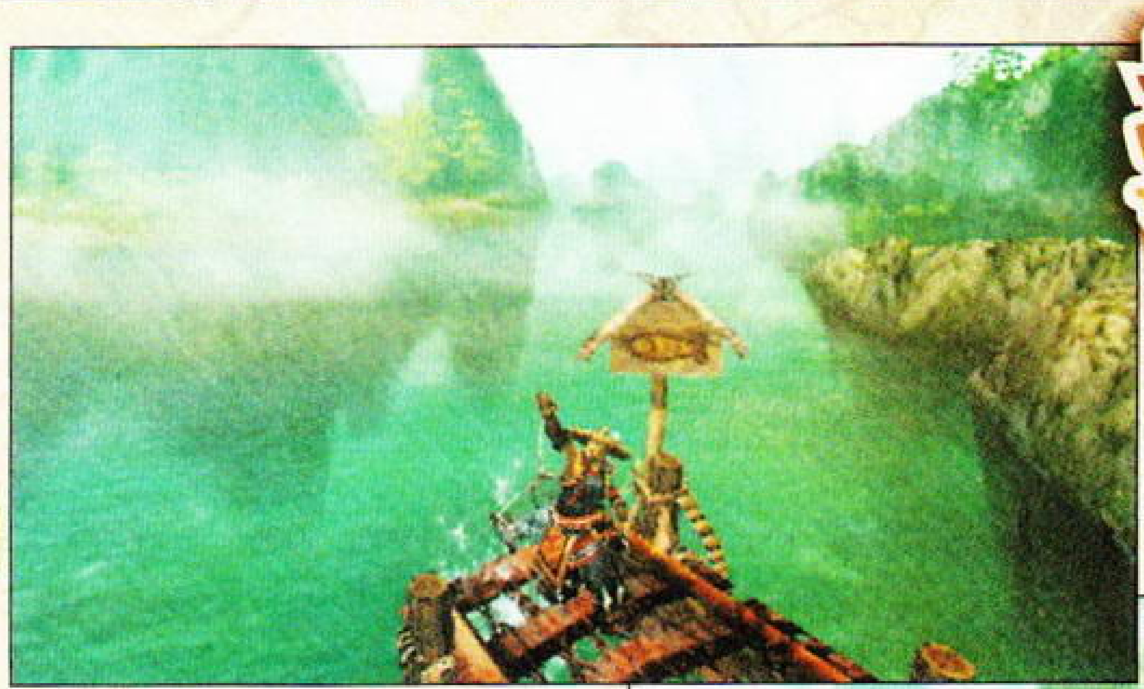


▲农场内的小型道具箱连通着猎人自家的储物箱，玩家可以在农场中随时将采集到的素材存入道具箱内。



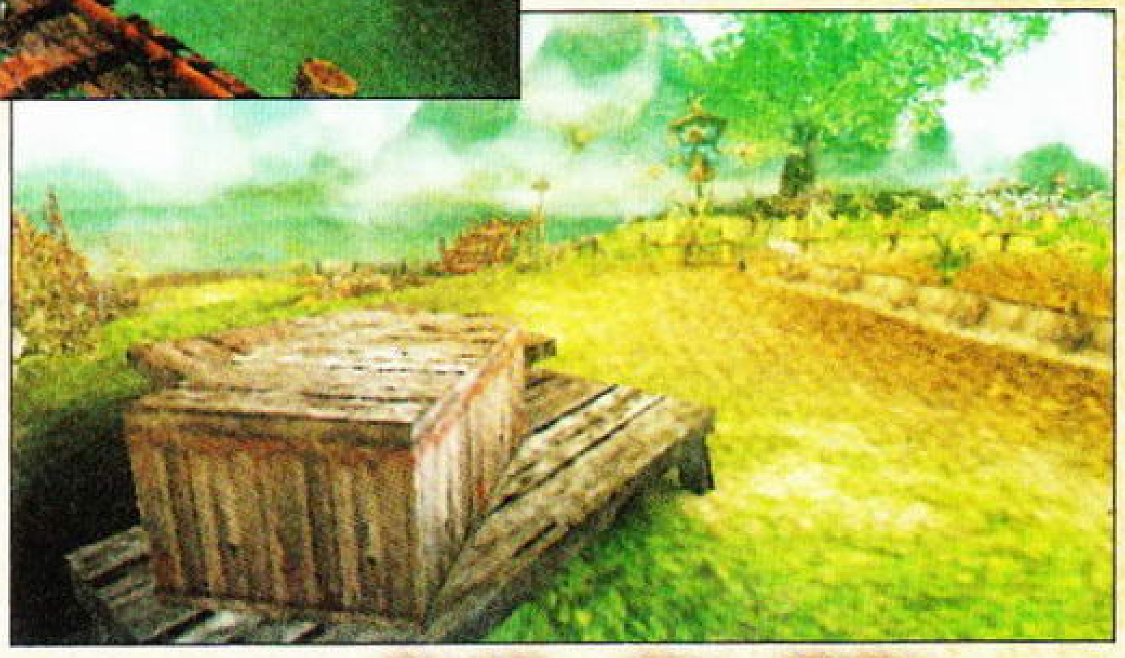
▶行云农场的管理人，和之前作品一样，当玩家的游戏进度发展到一定阶段后就可以找他升级农场的设施。

撒网



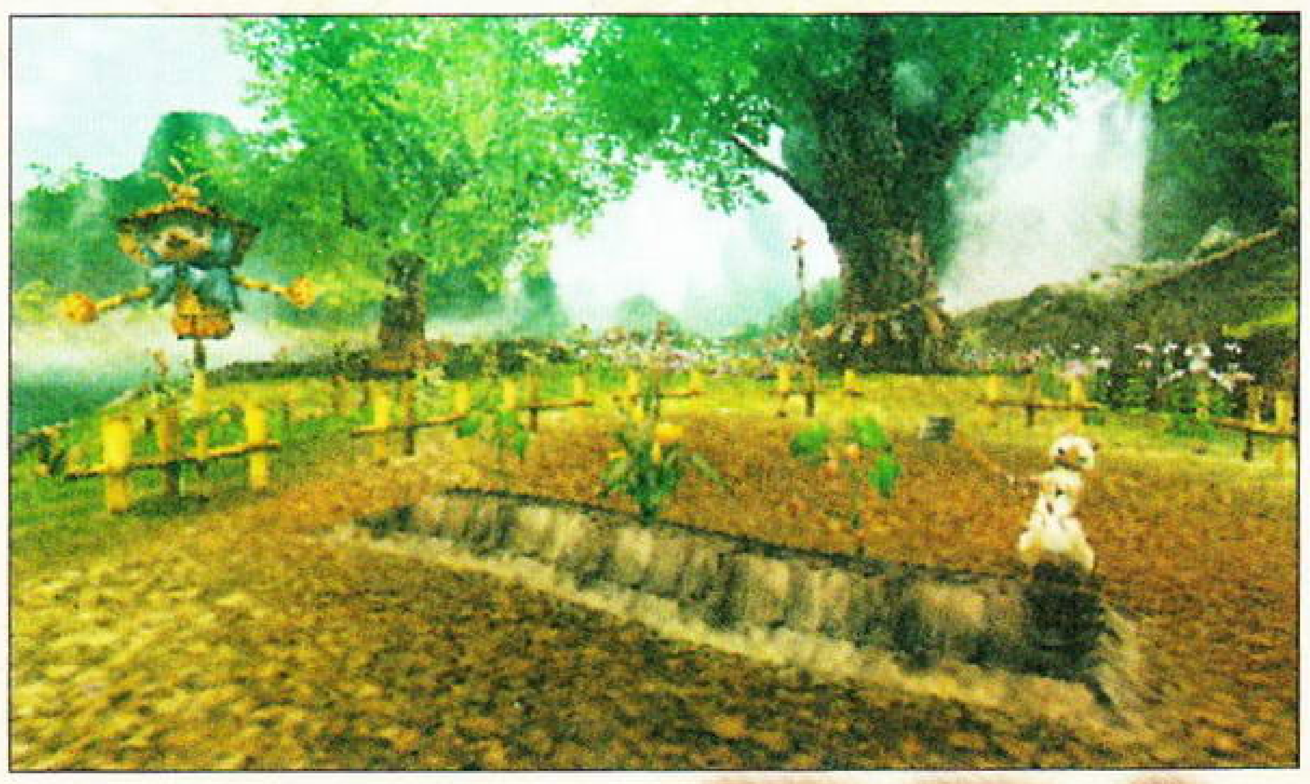
栈桥上渔网的捕鱼效率比垂钓高出数倍，只要拉上一网便可获得大量鱼类道具。

蜂箱



能采集到调和大回复药必备的蜂蜜，偶尔也能采集到一些昆虫素材。

旱田



种植种子或草类植物，收获农作物的设施。如果把怪物的粪便等道具当做肥料使用，可以增加收获农作物的数量。

捕虫笼



给虫饵涂上虫子们喜欢的香液，诱捕各种各样的虫子。不同的虫饵吸引来的虫子种类各异，追加使用道具可提高虫子的捕获数。

蘑菇木



栽培蘑菇的木头。该设施能提供各种蘑菇，为玩家提供大量调和所必须的重要素材，如果你是经常使用弓箭的玩家，会相当需要这种设施。

采掘点



在岩石的缝隙处采集各种矿石，随着农场的升级，能逐渐挖掘出高级矿石。

和随从猫一起使用的大型设施

随从猫捕虫



▲利用跷跷板将随从猫弹飞至高处捕捉珍贵虫类。

10连大串烧



▲使用特殊的串烧机械，同时烤10个鱼或肉，如果时机没掌握好，是否会出现同时烤出10个烧焦的肉的尴尬场面？

随从猫捕鱼



◀撒下饵食吸引鱼类，随从猫跳进水中替猎人捕捉，似乎能捕捉到撒网和垂钓无法获得的素材。

随从猫采掘



◀让随从猫坐上矿车进入矿洞采掘，注意在出发前要分配给随从猫铁锹。

新闻资讯 前线狙击

随从猫介绍



选择合适的随从猫

和玩家一起狩猎的随从猫也有各种能力数值，这些数值都会对狩猎造成不同程度的影响。想要找到一头称心如意的随从猫可不是一件容易的事，下面就让我们一起看看本作中的随从猫都有什么特点吧。



攻击方法

随从猫攻击的种类有近距离攻击、回力镖以及木桶炸弹三种，三种攻击方式的威力、效果以及攻击范围都各不一样。而随从猫也并不全都是只专精一种攻击方式而已，也有擅长两种攻击方法，十分聪明灵巧的随从猫存在。



▲本作的随从猫同样是在猫婆婆处购买，在本作中如果玩家有特别需求，可以让她依照提出的条件去寻找符合自己喜好条件的随从猫。

目标倾向

在任务中随从猫会以哪种敌人为目标，拥有“小型优先”的随从猫会优先攻击场景中的杂兵，而拥有“大型优先”的随从猫会专注攻击大型怪物，平均的随从猫则会依照自己的喜好随意寻找目标发动攻击。

性格

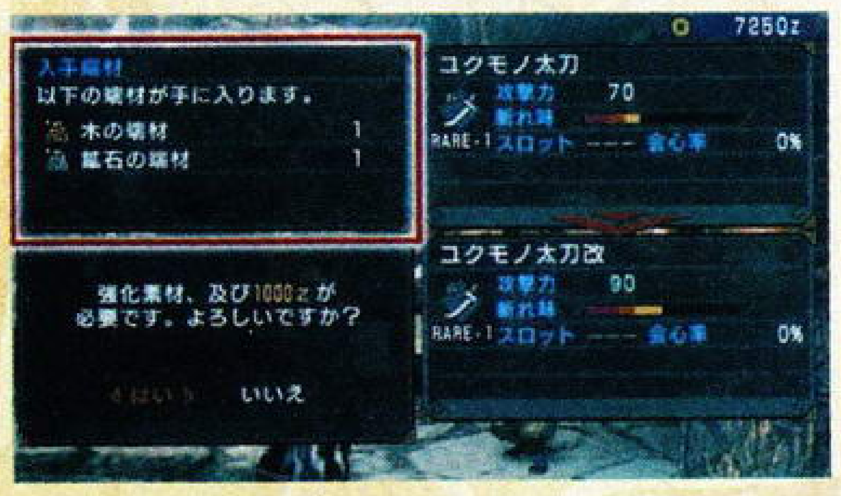
代表面对狩猎中出现的各种状况时，随从猫会表现出怎么样的反应。例如随从猫的性格是“勇敢”的情况下，即使大型怪物进入暴怒状态也会毫不畏惧向怪物发动进攻。

打造随从猫装备

本作中随从猫也引入了装备概念，由于这些可爱的小家伙身材娇小，因此装备也只有头部、身体以及武器三个部分。打造随从猫装备的素材获得方式比较特殊，当猎人打造自己的装备时，将会有一些材料剩余下来，这些材料被称为“端材”，而随从猫的装备就是依靠这些端材所制作而成，玩家只要把需要的素材和金钱交给武具店就能打造出随从猫的装备。

▶随从猫的武器虽小，但五脏六腑也一并俱全。和猎人一样，随从猫的武器同样有攻击力、属性、斩味、会心率等数值，不知随从猫的武器是否也和猎人的一样，随着攻击次数的增加而使斩味下降呢？





▲打造猎人自己装备的时候就能查看所能获得的“端材”种类，看来随从猫的装备会和猎人的装备一样耗费玩家大量时间。



▲给随从猫打造装备的武具店店长，是一位面目慈祥的猫人族老爷爷。经验丰富的它会经常给予玩家各种各样的建议，也会对生产随从猫装备的锻造店提供建议。

随从猫冒险小队

如果玩家玩过8月26日发售的《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》，应该对一群可爱猫猫对抗怪物的场面留下深刻印象。本作的随从猫也可以向之前作品中的探索猫一样，乘坐丸鸟车前往各地图冒险，为玩家带回珍贵的素材。

编成小队

出发前玩家首先要决定进行任务的随从猫，和猎人组成的队伍一样，随从猫小队最多只能容纳四只猫，而作为旅途的费用，每次差遣它们都需要支付一定的农场点数。小队成员越多，支付的点数越高。

选择合适的任务



决定队伍后，玩家就要给该小队布置任务了，不同任务中的登场怪物、狩猎地形和报酬都不一样，报酬越好的任务完成难度也越大。需要注意的是，随从猫在参加猎猫任务时，其通过训练获得的能力是无法带入任务中的。

编成小队

出发前玩家首先要决定进行任务的随从猫，和猎人组成的队伍一样，随从猫小队最多只能容纳四只猫，而作为旅途的费用，每次差遣它们都需要支付一定的农场点数。小队成员越多，支付的点数越高。



小队成功完成任务归来后，会返回农场向玩家报告。每次任务收获的不仅仅是随从猫们带回的道具，参加任务的随从猫还会增加经验值。

训练随从猫

和《MHP2G》不同，本作中的随从猫训练所设置在行云农场里，让随从猫在接受训练可以提升其等多项数值。执行何种训练可在农场的看板上选择，把随从猫向玩家希望的方向育成。制定出合理的养成计划，培养出理想的狩猎帮手吧。



▲本作中的随从猫增加了“随从技能”这项特殊能力。这些技能既有能力增强型，也有状态辅助型。每只随从猫都有“技能记忆力”这项参数，这表示该猫能记住多少个技能。如果记忆的技能数量已经达到此猫上限，就需要先忘记其他技能，然后才能学会新的。



文 雷电 美编 NINA

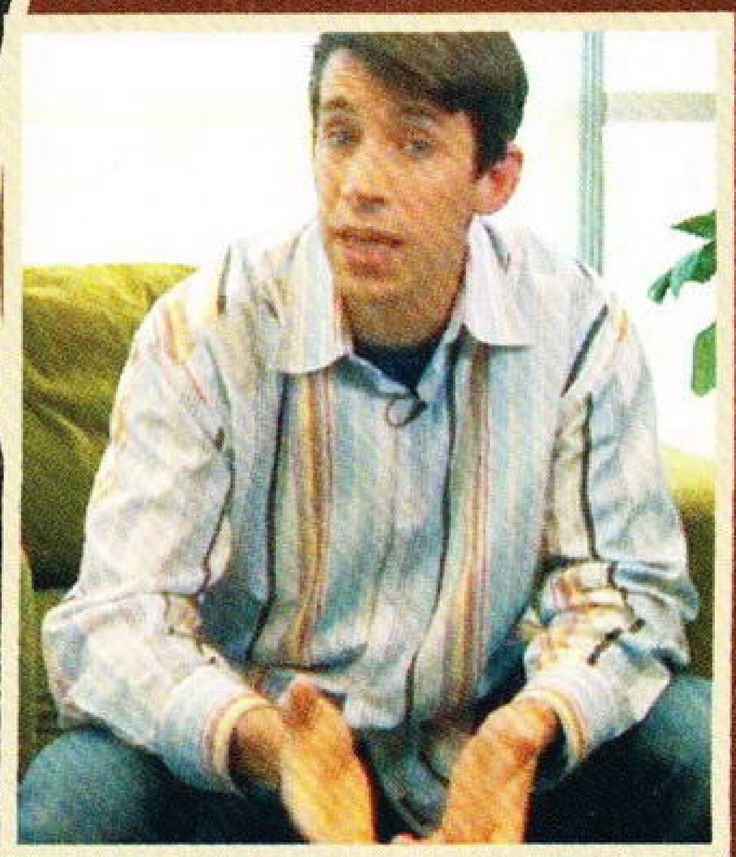


RESISTANCE 3

在 PS 系主机上以“《瑞奇与叮当》系列”闻名的 Insomniac Games 工作室本是 Sony 旗下的一员大将，在次世代初期，在 PS3 上开发了《抵抗》这款凸显 PS3 主机机能的优秀原创作品，科幻的题材、外星敌人、奇异的设定和宏大的场景，其续作也受到玩家的好评。《抵抗 3》的开发周期是 3 年，比前作长一年，游戏的制作人也由工作室 CEO Ted Price 换为一直在系列开发团队中工作的 Marcus Smith，新作求新求变之心非常显著。

抵抗3	SCE/Insomniac Games		主视角射击
PS3	Resistance 3		美版
	未定	1～2人	59.99美元
	无对应周边		

©2009 Insomniac Games, Inc. All Rights Reserved. Site by Drawbackwards.



开发重心转移？

之前几乎是作为索尼第二方为 PS 系主机开发游戏的 Insomniac 在 2010 年上半年加盟 EA 合作伙伴阵营，并将开发全平台新作，这让 FANS 担心 PS3 独占的“《抵抗》系列”是否会因此跨平台或得不到足够的重视。Ted Price 说：“我们仍旧坚持独占。而且，伴随《抵抗 3》和《瑞奇与叮当 四位一体》（Ratchet & Clank: All 4 One）两款 PS3 独占新作的公布，我们对 PS3 的鼎力支持昭然若揭。”

主角变更

系列前两作的主角 Nathan Hale 在《抵抗2》结局中，因为感染外星生物用来转变人类的奇美拉病毒，被 Joseph Capelli 忍痛杀死，而新作中 Joseph 将但当主角。游戏的故事发生在 1957 年，也就是前作结局的 4 年之后，Capelli 离开 SRPA（Special Research Projects Administration，特别研究项目管理部门）和自己的杀戮生活，他的妻子是 Hale 的妹妹 Susan，还有一个儿子，名为 Jack。Susan 并非 Hale 的亲妹妹，曾出现在小说《抵抗 铁血风暴》（The Gathering Storm）中。



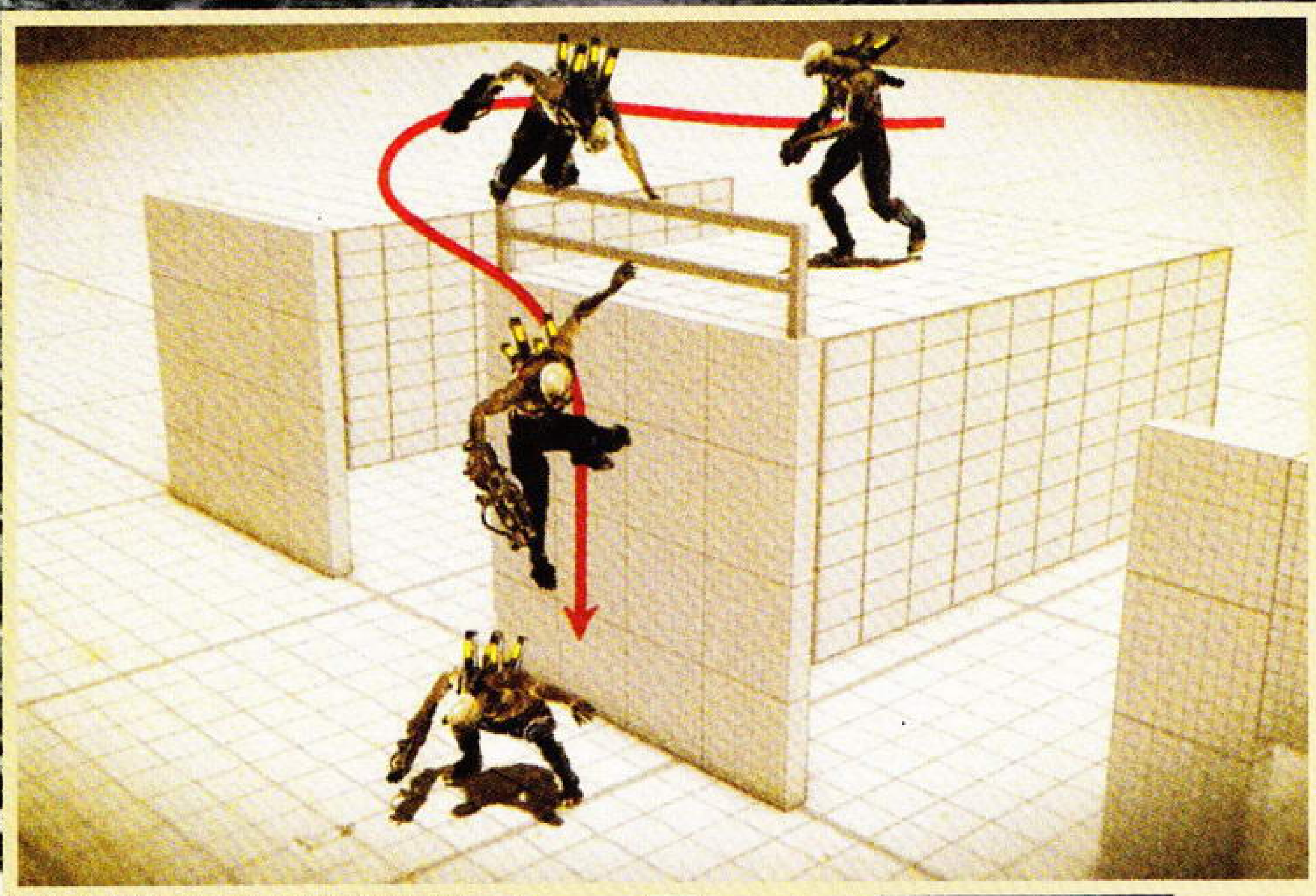
■新任主角 Capelli 因为艰辛的生活而身形瘦削。



■离开奋力拼搏才组建的新家，为人类的“抵抗”博上性命。

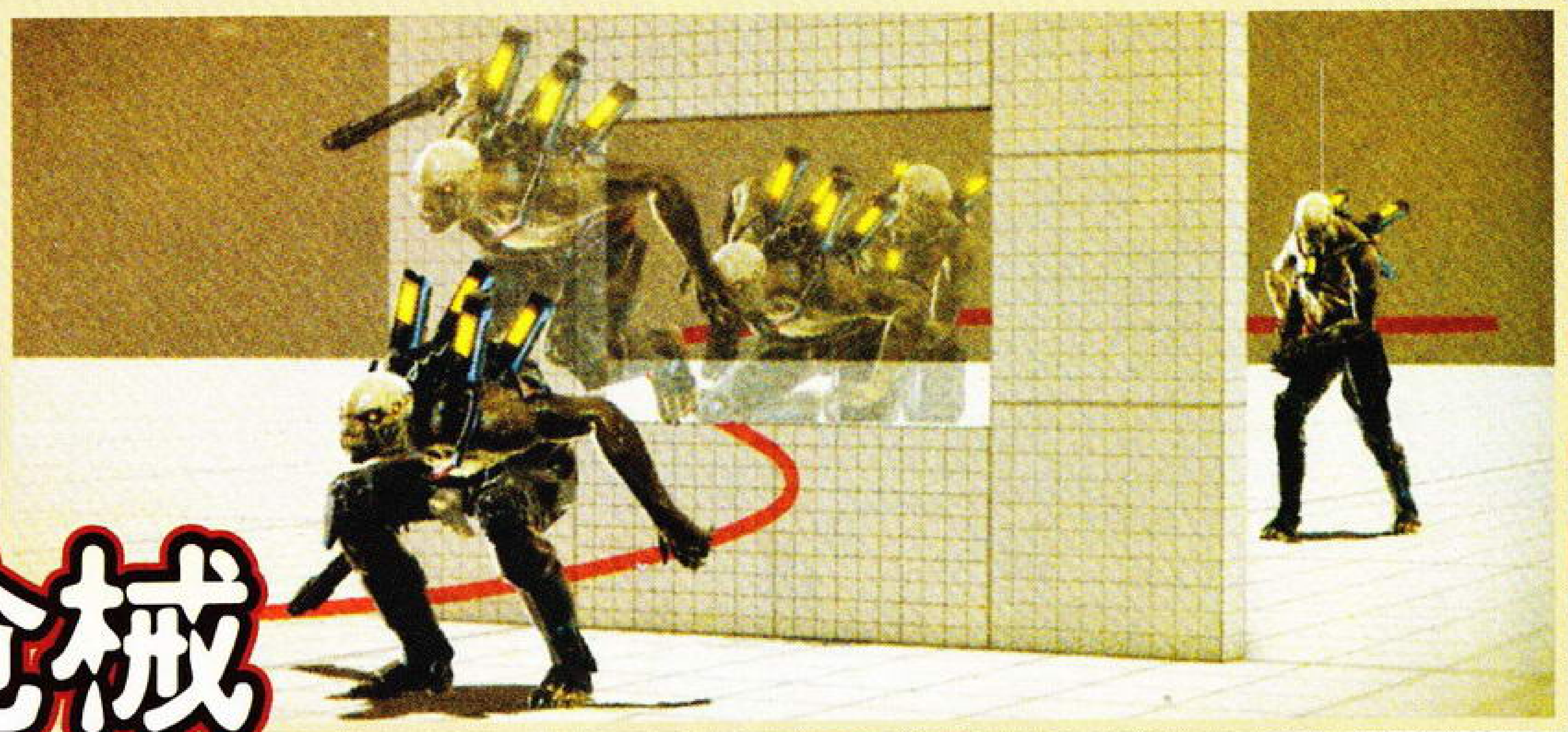
奇美拉已经转变了很多人类成为他们的同伴，壮大的军团占领了几乎整个世界，北美地区已经彻底沦陷，Capelli 所在的俄克拉何马州受到严重袭击，当地的抵抗组织全力反抗却收效甚微。Capelli 的儿子 Jack 因为奇美拉带来的冰寒气候而饱受重病折磨，只有 Malikov 博士才有可能拯救他的孩子。而且 Malikov 还拥有反击奇美拉的有效首段，为了找到这位科学家，Capelli 要暂时离开自己的家人，前往纽约。

关于主角的变更，制作组也表示了一些担心，对于老玩家来说，新主角很难让其安心接受，比如前一阵《无名英雄 2》主角变脸和更早的雷电主角的《潜龙谍影 2》等，不过本作刚刚接过领衔制作人接力棒的 Marcus Smith 表示这也是系列的一次全新尝试，作为参加了系列前作制作的游戏设计师，他希望做出一些大胆的改变。不过对于一款主角很少露脸的主视角射击游戏来说，新主角和翻开故事的新篇章对玩家来说还算是比较容易接受的事情，倒是游戏本身的改变才会是玩家的着眼点。

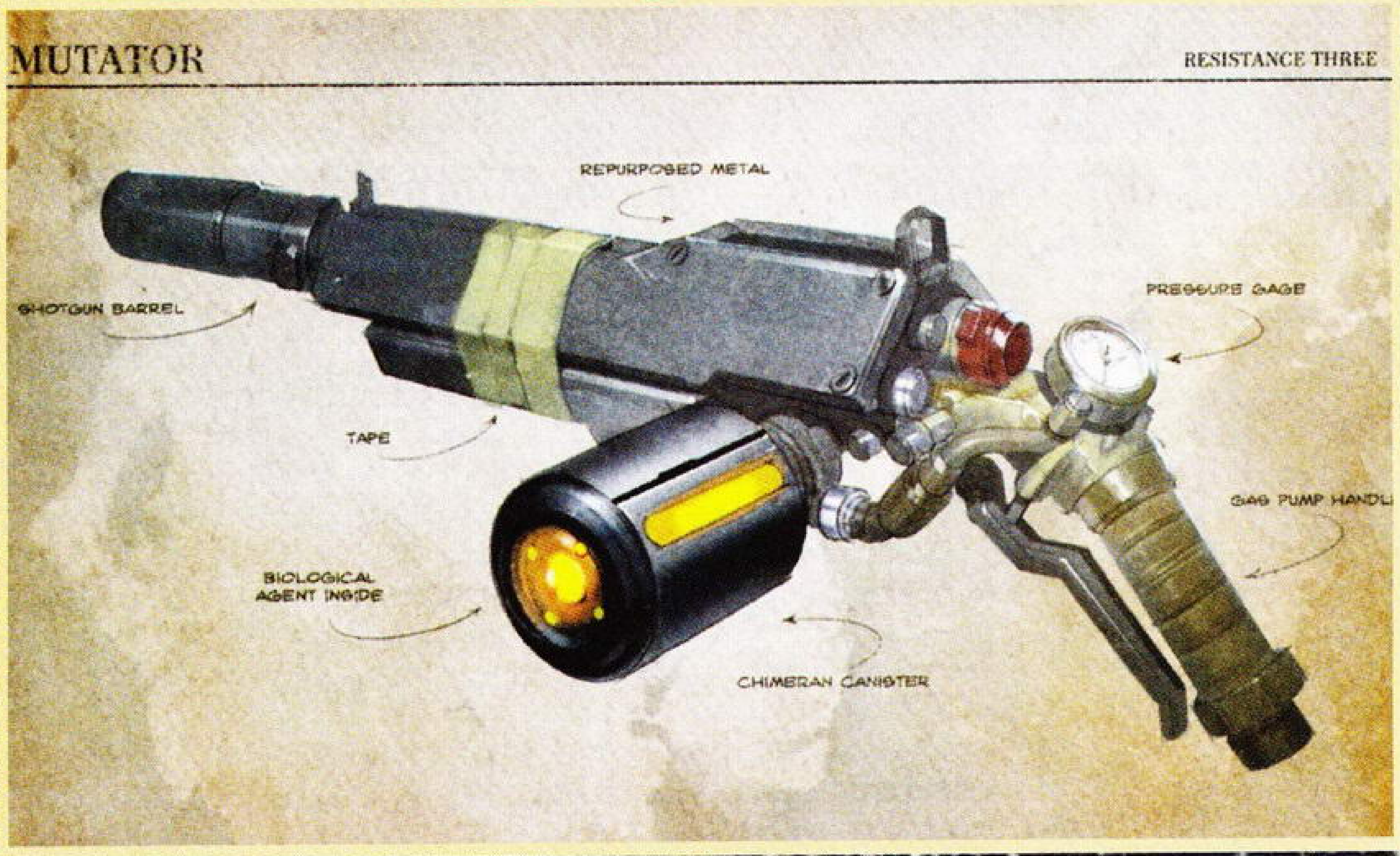


进化的AI

前两作中，作为敌人的奇美拉的 AI 并不太高，它们不会根据战局的即时变化而做出跳下高台或翻墙之类的随即应变行动，只有动作脚本中有写“这个奇美拉会翻窗户过去与主角战斗”，他们才会照此行动。而且他们还经常会在很远的地方一发现主角就展开进攻，而他们手中的武器的命中率在那样的距离实在非常低。本作的 AI 将进化，奇美拉的战术性将更强，会躲起来等你接近他们再袭击你，翻越各种障碍物，甚至会从侧面突袭你。



武器设定变更，一次携带多种枪械



前作中，玩家只能随身携带两把枪械，而本作中可以携带多种，用轮盘式选择方法。

系列经典的外星科技武器将可以升级，人类的各种武器也会有更大胆的改变，并不再是人类军队不太强势的普通装备，而是拥有后启示录风格的经过改造的武器，更加粗犷，并拥有大灾难后幸存科技的表现形式，甚至连碎片手榴弹都是手制风格——一个装豆子的罐上面扎满了钉子。

The Mutator 增变基因枪

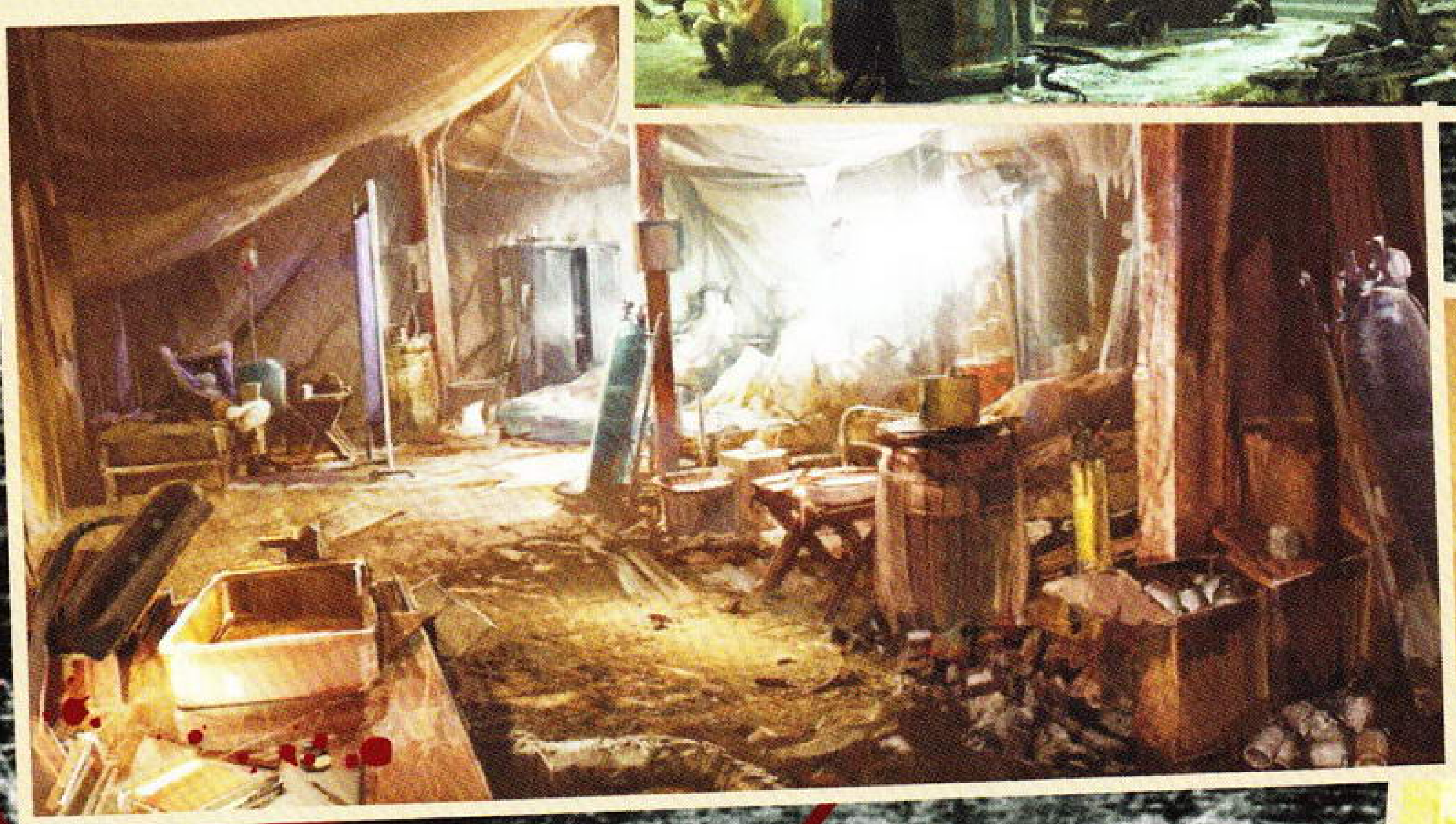
这把新武器将让奇美拉尝尝它们自己的病毒的滋味。主射击方式可让敌人身体上生出球根状脓包，让其变成对周围奇美拉具有极大威胁的移动炸弹。副射击方式放出毒雾，让范围内奇美拉陷入混乱状态，完全暴露于主角的攻击之下。升级后还可以让奇美拉叛乱，攻击自己的同伴。

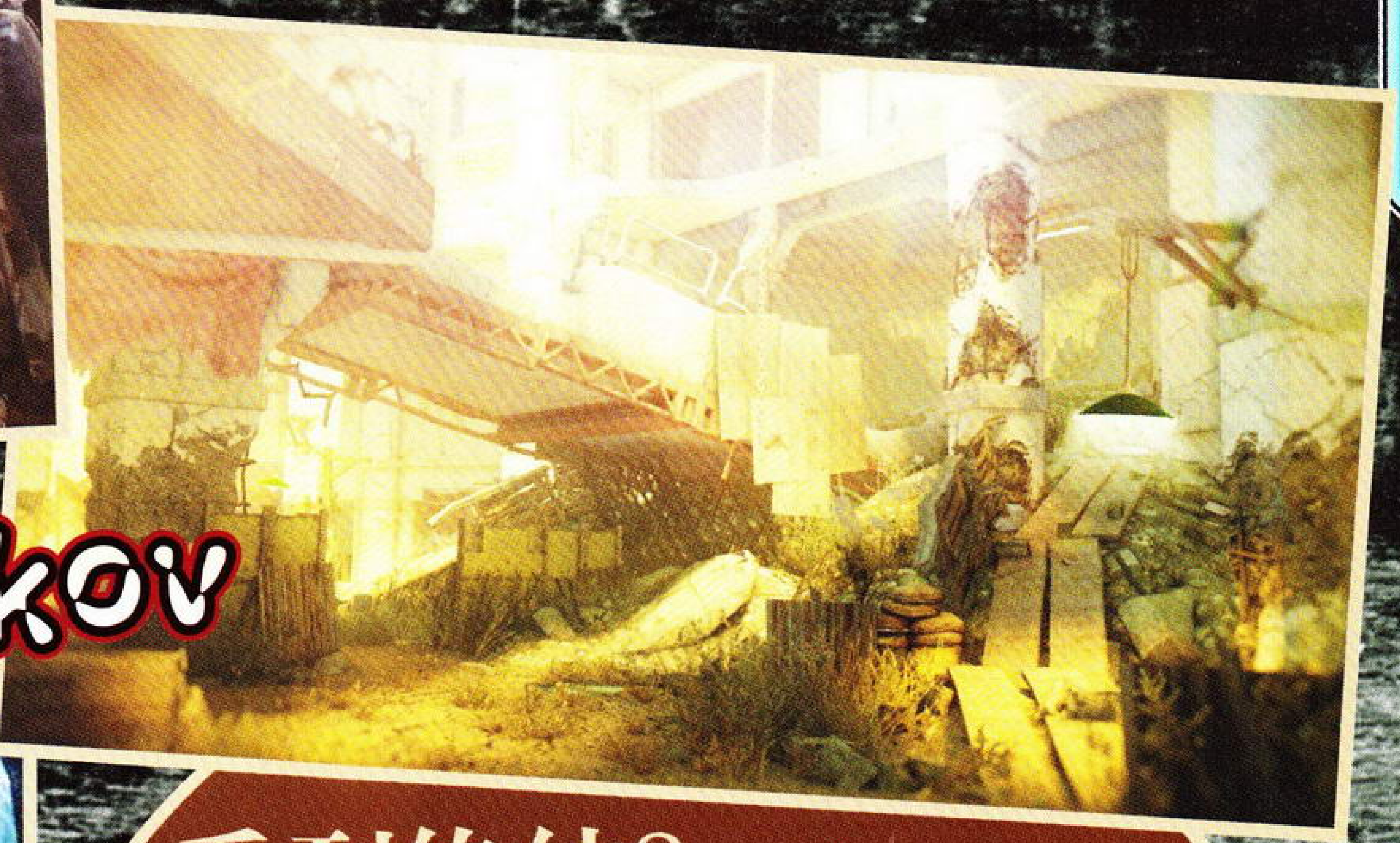
后启示录风格的设定

游戏的场景精雕细琢，拥有Big Apple（大苹果）之称的纽约会在本作被外星人侵袭的世界中展现出一种怎样的样貌值得大家期待。除纽约之外，密西西比、圣路易斯等地区都将出现在游戏中。

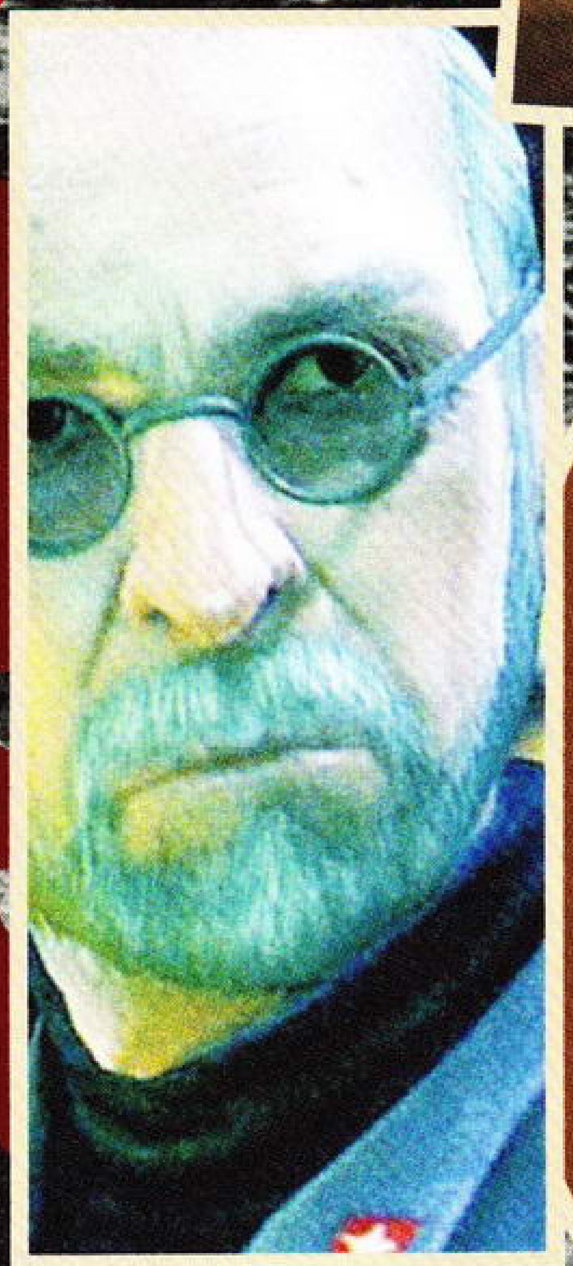








奇美拉专家Malikov并未死亡！



Malikov是抵抗组织的天才科学家，是他创造出超能力士兵对抗奇美拉，而无意中造成《抵抗2》中主角Hale的惨剧，在隐藏的秘密文件中揭示这个科学家已经引咎自杀，而现在看来，他并未死去，而是意识到自己的知识对于整个人类的重要性，要尽自己最大力量殊死抵抗。在《抵抗3》中，Malikov将成为主角的同伴共同行动，不过他已经变老，并没有那么强壮，而且战斗力很弱。善战的主角Capelli将在征途中与其逐渐磨合，能否产生战友般的默契还是要等待进一步的消息。

系列终结？

《抵抗3》是否会像《战神III》一样成为系列的终结？



Price说："我并不这样想，《抵抗3》会是"抵抗"的世界中的一环，会与前两作有很多联系，但不会终结整个系列，而且我们不会让新尝试该系列的玩家因为未玩过前两作而感到无从入手，《抵抗3》有自己的开端、经过和结果。我们尝试关上一些与过去有联系的门，但是并不会'砰'地一声硬生生地关闭，希望新玩家和老玩家都可以接受这个平衡点。"

双人合作和线上对战



本作将增加更加符合故事流程的双人合作模式，可以线上合作，也可以分屏进行游戏，不再是前作中8人合作的特别关卡模式。制作组将精力更多地集中在双人合作的乐趣上，出现两个重要角色也许会让一些流程出现些怪怪的剧情漏洞，不过合作角色会或多或少地融入故事中，玩家不必太拘泥于挑漏洞，先享受合作的乐趣才是。这样做的好处是，玩家可以以双人模式体验整个单人流程中的战斗、场景等，这比单独开创一些多人合作关卡要更有意思。

线上多人对战模式也不再会像《抵抗2》一样出现60人同场竞技的"混乱"局面，制作组同样将更加注重一些细节的体验。



文 八重樱 美编 木仙

寄生前夜 第3个生日	Square Enix	动作冒险
PSP The 3rd Birthday		日版
2010年12月22日预定	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定



凯尔·麦迪甘

了解阿娅过去的人

突然出现在纽约街头的谜之生命体 Twisted 和为与其对抗而成立的特殊搜查机关 CTI。他们将拯救世界的惟一希望赌在了"OVER DRIVE"这一意识潜入系统上，但是这套系统却只有一位失去记忆的女性能够使用，她就是阿娅·布莱尔。阿娅可以通过特殊的仪器将自己的精神从肉体中剥离，从而附体到其他人的身上，更高的机动性能够令她与 Twisted 交手时不至于陷入被动。人类的希望——这是一个听起来壮烈却会将人完全压垮的头衔，对于已经一无所有的阿娅来说，她之所以会背负起如此沉重的十字架踏入战场，仅仅是为了确认自身的存在价值。就在这时，一位在过去曾与她一起生活过的男性出现在她的面前……





前往被红雾笼罩的 Babel 与夏娃再会……

◀阿娅在执行某次任务时与凯尔相遇了。此时的凯尔似乎很清楚夏娃的相关事情，但却始终不愿详述。他的目的究竟为何？



■《寄生前夜 2》中的凯尔·麦迪甘

凯尔并不知道阿娅已经失去了记忆



曾经是政府的特工，在《寄生前夜 2》中与阿娅和夏娃相遇，并照顾过两人一段时间。在游戏后期，凯尔为帮助阿娅和夏娃而失去了左腿。《第 3 个生日》中，凯尔将作为关乎阿娅过去的重要角色登场，值得注意的是，凯尔的左手无名指上戴着一枚戒指，这就意味着他已经结婚了。联想起《PE2》中阿娅与凯尔之间的特殊感情，莫非他就是与女神共赴结婚殿堂的那个人？



阿娅的妹妹夏娃现在身处何方？

虽然没有实际的血缘关系，但阿娅一直将夏娃当作亲妹妹一般疼爱。在 TGS2010 公开的影像中，夏娃穿过阿娅的身体与一位神秘人物牵手离去。



◀在阿娅的面前牵着夏娃的手转身离去的男子。从大衣的颜色与形状来看，似乎正是凯尔本人。曾经一起生活过的三人究竟发生了什么事呢？

将夏娃带走的神秘人物果然就是凯尔？

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

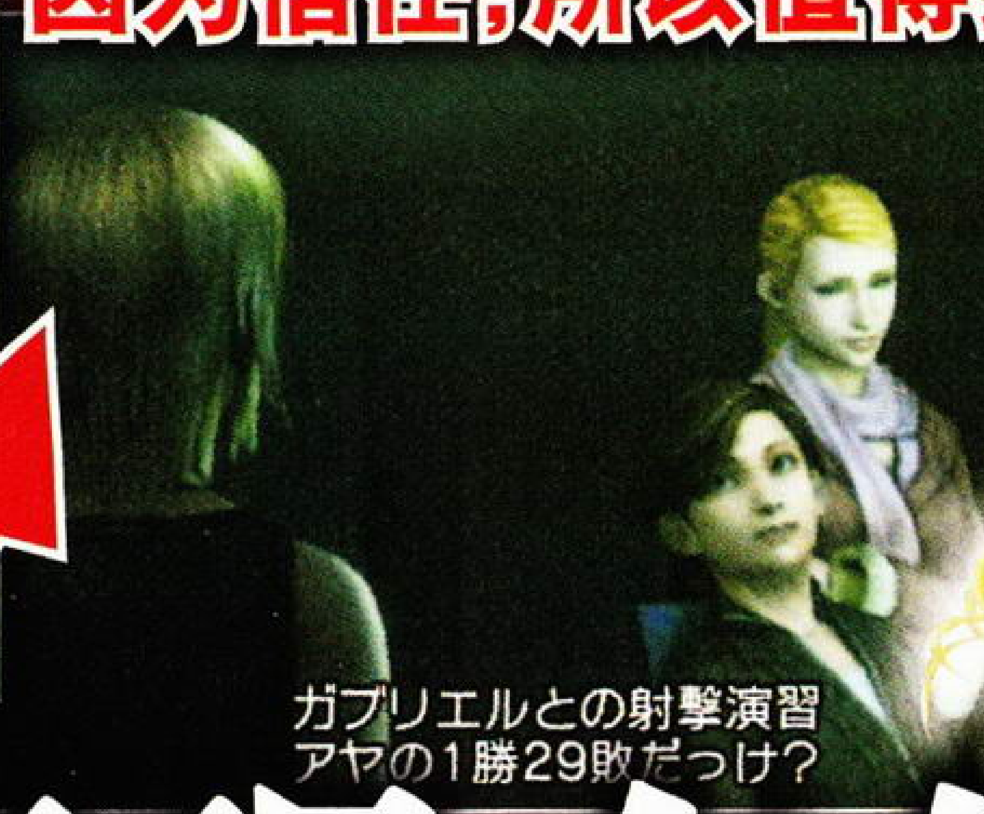
与守护阿娅现在的人

盖布瑞尔·蒙西妮



◀狙击手出身的盖布瑞尔拥有着阿娅难以匹敌的精湛技术，这点从她与阿娅的射击练习成绩就可一目了然。阿娅还曾利用她的身体救出过库雷。

因为信任，所以值得托付





在天上守护着阿娅的狙击手





◀▲乘坐 CTI 的直升飞机，在空中架设起狙击枪的盖布瑞尔。她从狙击镜中捕捉到阿娅誓死奋战的身影，随即冷静地将子弹向着 Twisted 射去。

阿娅是否能回应同伴的这份信赖呢？





▲▶决心要保护阿娅的盖布瑞尔，和想要回应她的这份期待而行动的阿娅，两人间的信任令人动容。

连同城市一同获救的 CTI 成员

阿娅在使用 OVER DRIVE 解决事件的同时也能改变过去，令遭到摧毁的城市得以复原。在右侧的画面中可以看到，库雷的身体笼罩在一片红光之中，在他周围有血液如同绽放的花朵般在空中飞舞。这是阿娅在使用 OVER DRIVE 时所看到的影像，是否意味着阿娅用自己的特殊能力拯救了库雷的生命呢？



所属于 CTI 的 OVER DRIVE 搜查班的特别搜查官。她的职务是负责援护阿娅，常常为了令战况转变成对我方有利而展开行动。同时，她的狙击水平也相当出色，充当教授阿娅远距离战的教官。

变换着装让阿娅的战斗更加好看





眼镜是提升射击精准度的道具？还是只是普通的装饰品？

在本作中，当阿娅因敌人的袭击而受伤时，她身上的衣服就会有一定程度的破损，破损程度是根据受伤值决定的。之前，杂志上曾登出过身穿雷电战斗服的阿娅造型，这次为大家带来的，则是性感十足的办公室女郎装！值得一提的是，阿娅的说话方式也会随着所穿服装而发生改变哦～

◀正在跨越障碍物的阿娅。虽然服装给人的感觉似乎不太方便运动，但却并没有阻碍阿娅一显身手。眼镜和干练的短发也相当配这套制服。

修长的双腿尽显女神魅力





受伤时丝袜就会破损

▶穿着这套服装时受伤，首先破掉的就是丝袜，逐渐显露出来的美腿十分性感。继续这么受伤下去，会变成什么样呢？

进行战斗前的准备工作

简报室

阿娅出发前的各项准备工作都是在简报室内完成的。除了执行任务外，在OVER DRIVE室内，还可以连接中央屏幕来更换服装等设定。

OVER DRIVE 室



武器库



▲可以在此地进行武器调试、装备等准备工作。

更衣间



◀除了OVER DRIVE室外，这里也可以更换阿娅的着装。



▲◀中央的屏幕可以选择任务，以及更换操作方面的设定。

卫星加农炮

卫星加农炮是一款杀伤力极大的武器，它能指挥位于外太空的卫星对地面的指定位置发射强劲的镭射光线。就算是生命力如此顽强的Twisted，在镭射光线的强大威力面前也会化为灰烬。



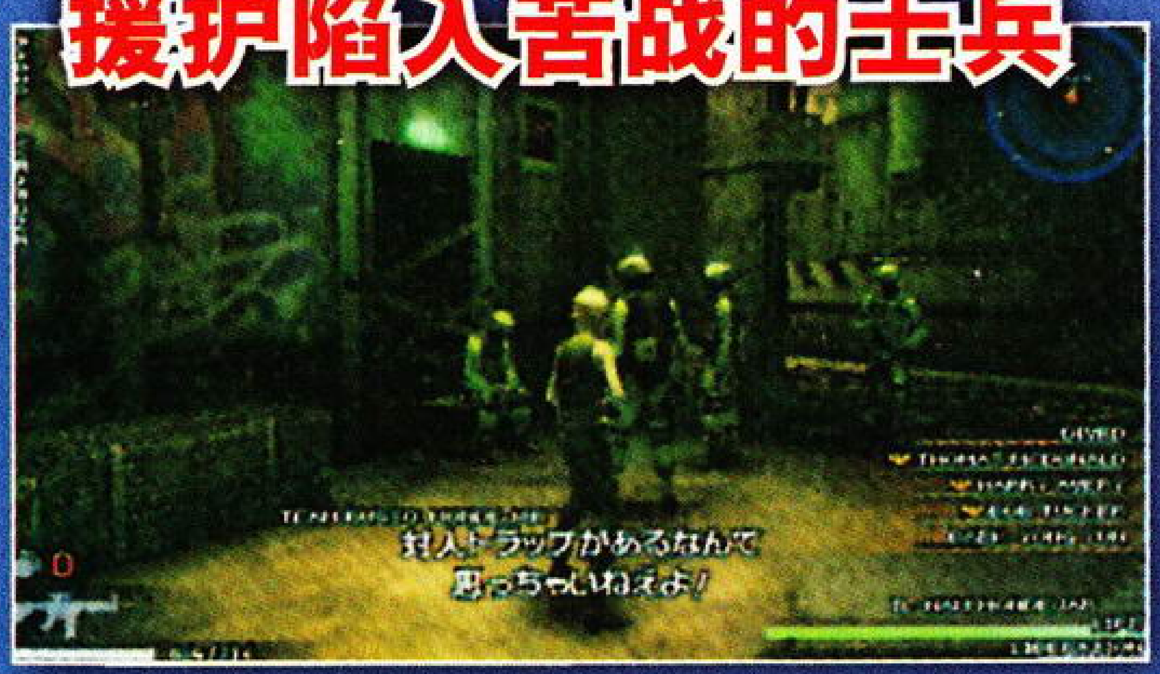
将准星锁定在Twisted的身上



▲当架起卫星加农炮后，画面就会出现扫描线，感觉上好像是透过屏幕来观察一切。玩家可以用类比摇杆来移动准星，锁定敌人后就开火吧！

袭来的强敌与对抗的手段

援护陷入苦战的士兵



◀兵士们对对人用红外线的存在感到困惑不已，究竟是谁设下了这些陷阱呢？

▼前方的道路被密布的红外线阻挡，想要强行通过是不可能的。

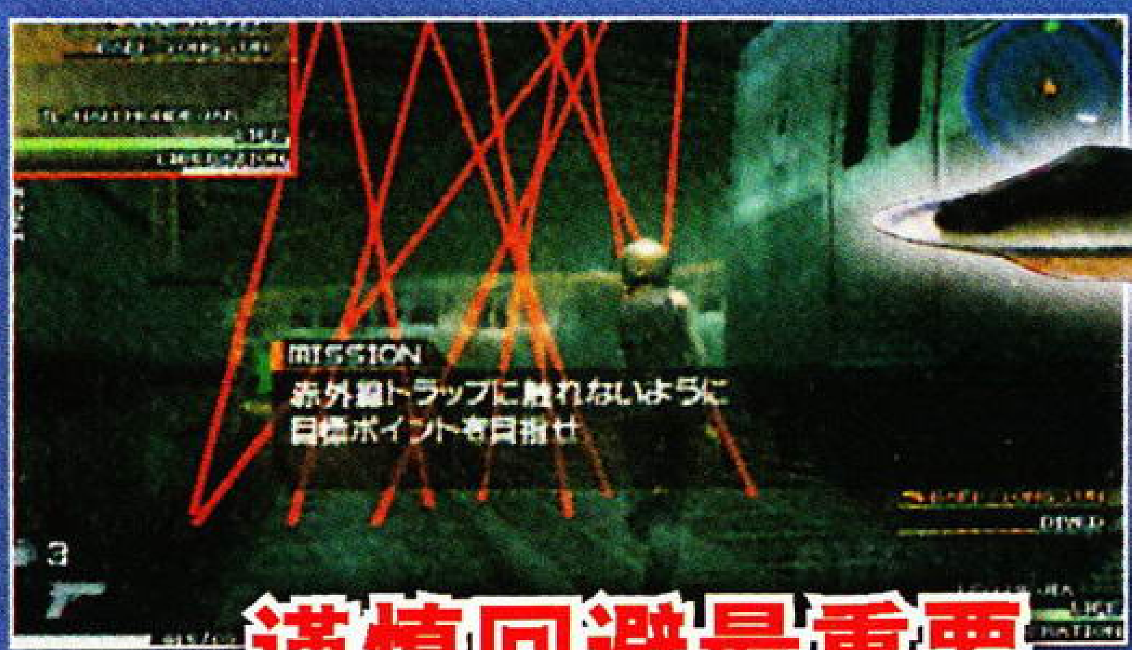
在强力的镭射光线下一切都将被摧毁



◀镭射光线在命中目标的同时会发生爆炸，摧毁附近一切敌人。另外，虽然镭射光线的填充时间较长，但是弹数是没有限制的。

回避陷阱

阿娅在执行调查Twisted的任务时不慎碰触到了对人用红外线陷阱。该陷阱一旦触发就会爆炸，游戏也随即GAME OVER。请一边小心避开这些陷阱，一边寻找Twisted吧。



谨慎回避最重要



欢迎回来，我的主人……？

还有可爱的女仆装哦！





▲受伤时女仆装会大大破损?！总觉得这游戏是越来越宅了……

狙击

用狙击枪射杀强大的Rover，为交战中的士兵提供帮助。狙击镜可以放大两倍，准确度大为提升。





▲此外还有性感的骑士盔甲装可供选择！

跨越十一载的都市传说再度上演！





文 九兵卫 美编 anubis

PERSONA2 罪 INNOCENT SIN.

女神异闻录Persona 2 罪	Atlus	角色扮演
PSP ペルソナ2 罪		日版
预定2010年冬发售	1人	价格未定
无对应周边		



继系列第一作与第三作先后登陆PSP，“《女神异闻录Persona》系列”第二作也将再次制作并在PSP平台重获新生。虽然距离PS平台上原作的发售已经过去了11年之久，但本作的魅力依然令人难忘。重制版将突出掌机便携性的特点，将画面与系统大幅进行调整，甚至连世界观也会根据现代社会的变化而进行适当的改变，焕然一新的面貌值得FANS的期待。



周防达哉

年龄	18岁
星座	狮子座
血型	B型

主角是就读于七姐妹学园3年级B班的普通学生，外表冷酷英俊，在班里的男女生中显得非常耀眼。因为曾经被卷入“Joker大人”的仪式中，身边不断发生越来越多的怪异事件，这令他非常不解。

个性十足的战斗部分

本作的战斗采用回合制，我方队员依次召唤Persona与敌方恶魔进行战斗。除了传统的打法，进入战斗后玩家还可以选择与恶魔进行交涉。根据对话选项的不同，恶魔会出现喜怒哀乐的感情变化，顺利的话甚至不用动刀动枪就能让对手臣服。

《Persona》战斗系统的另一个特殊之处在于，同伴之间可以进行特定组合并发动合体技，这是游戏中迅速扫清敌人的关键。合体技能不但攻击效果惊人，画面中还会出现魄力十足的动画特写，非常爽快华丽。



▶战斗中发动合体技时的特写画面非常有魄力。



◀战斗中选择自动模式可以让玩家将角色交由电脑AI来控制。



▶属性相克在本作中极为重要，忽略这一点将在游戏举步维艰。





天野舞耶

年龄	23岁
星座	巨蟹座
血型	O型

干练洒脱的天野舞耶是一本名为《Coolest》的杂志的记者，而该杂志的定位正是面向中学生的情报志。不管在工作还是生活中，天野舞耶的周围总是聚集着很多朋友与同事，这也与她开朗活泼的性格有关。

PSP 重制版新要素！



重新提炼的音乐

PSP 版《女神异闻录 Persona 2 罪》收录的 BGM 包括 100 首原作音乐的混音版在内，总数达到了 200 首以上。出色的音乐向来是系列的亮点与传统，虽然经过这么多年，游戏的音乐即便与如今的作品相比依然出类拔萃，老玩家听了之后也将获得全新的感动。



全新的 OP 动画

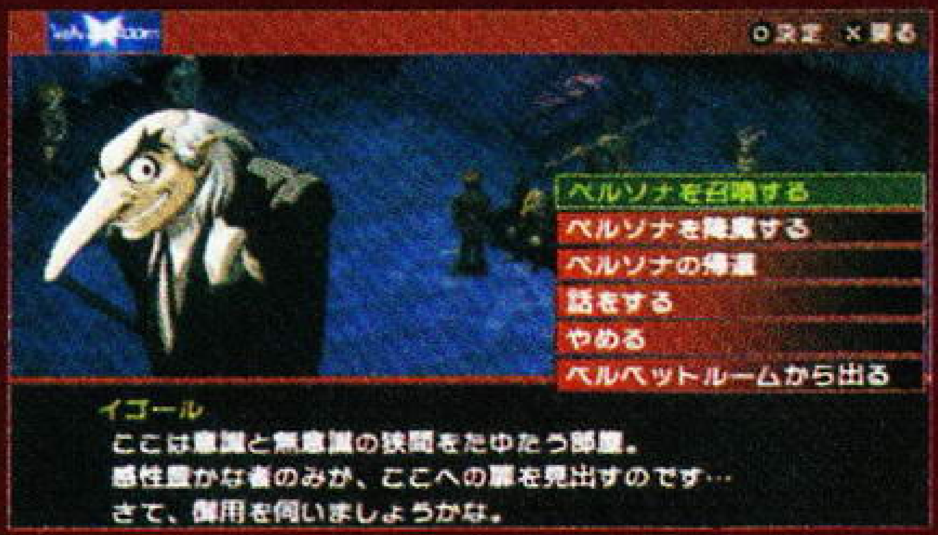
本次新作的 OP 动画和 PS 版不同，由曾经制作过《超时空要塞 边境》等优秀动画的 Satelight 重新打造，在上期杂志的游戏光环内已经收录，相信给大家留下了深刻的印象。同时，本作也收录了原作的 OP，如果 FANS 对当年的 OP 动画依然念念不忘，也能在游戏中重新体验。



彻底优化的细节

不仅画面全面进化，重制版在很多细节方面也体现了制作小组的用心之处。通过媒体安装机能，游戏的读取速度将更快，从地图进入战斗的过程可以瞬间完成；游戏画面全部对应宽屏显示并追加迷你地图的导航显示，特别是在进入复杂的迷宫时，这一设定将对玩家起到很大的帮助。

发生在珠间琉市的怪异事件！



在人口 128 万的珠间琉市，有一座名为七姐妹学园的特殊高中。佩戴上该校的校章，在他校学生的眼中曾经象征着荣誉与身分。但不知从何时起，一个关于七姐妹学园校章的都市传说开始流传开来。据说只要戴上这种被诅咒的校章，人的容貌就会被损坏，甚至还有人称自己亲眼见过这样的怪事。到底隐藏在这一谣言背后的真相是什么，被卷入事件的主角等人在珠间琉市展开了各种各样的调查……





黛雪野

年龄	20 岁
星座	牡羊座
血型	A 型

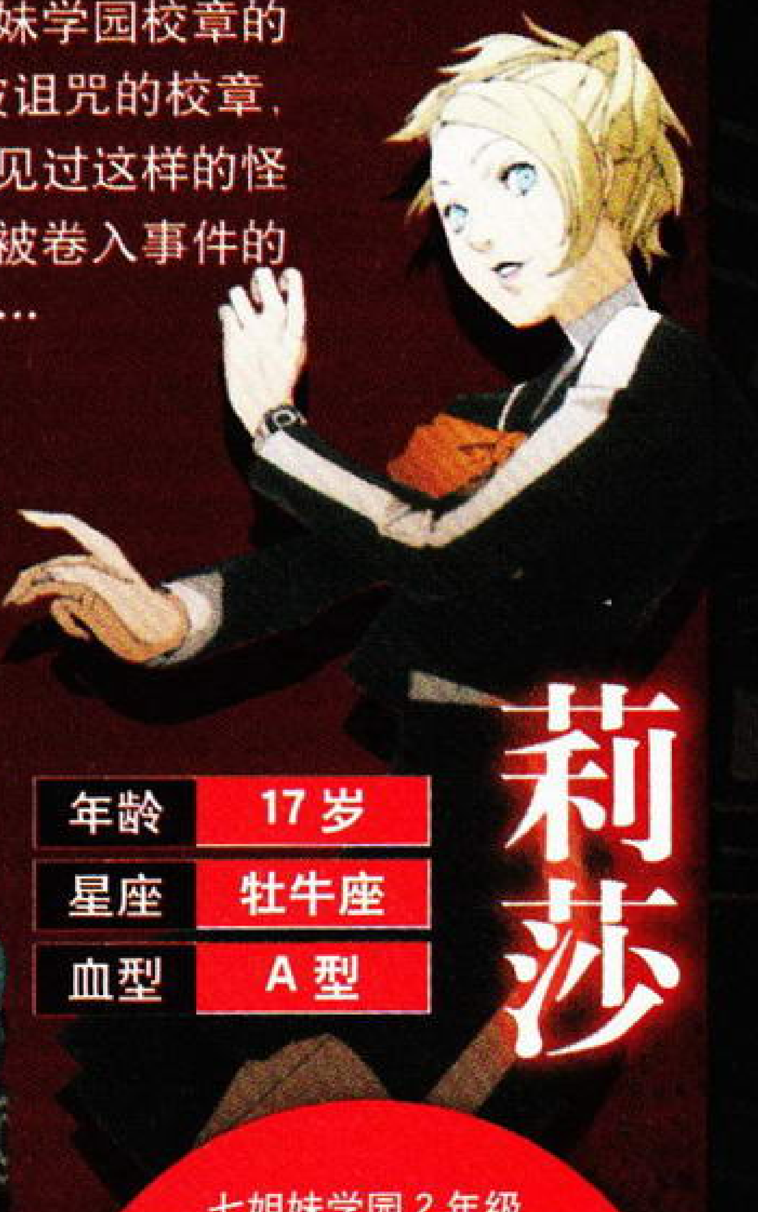
黛雪野是初代的主角之一，从圣白韶学园（前作的故事舞台）毕业后，她和天野舞耶组成搭档并成为了一名摄影记者。现在的雪野留了长发，早已不是当年的学生妹，但直来直往的性格却似乎一点没变。



黑须淳

看一眼便知的美型派，就读于春日山男子高中 2 年级。黑须淳早在十年前就和达哉与舞耶相识并互为挚友，他曾经和主角交换过宝物，共同发誓守护舞耶，是一位非常值得信赖的同伴。

年龄	17 岁
星座	水瓶座
血型	AB 型



莉莎

年龄	17 岁
星座	牡牛座
血型	A 型

七姐妹学园 2 年级的金发少女，拥有高贵非凡的气质。虽然身为白种人，但莉莎的父母均已长期在日本生活，因此她的日语说得非常流利。比较意外的一面是，莉莎很喜欢“中国功夫”，对与此相关的东西总是极为热心。



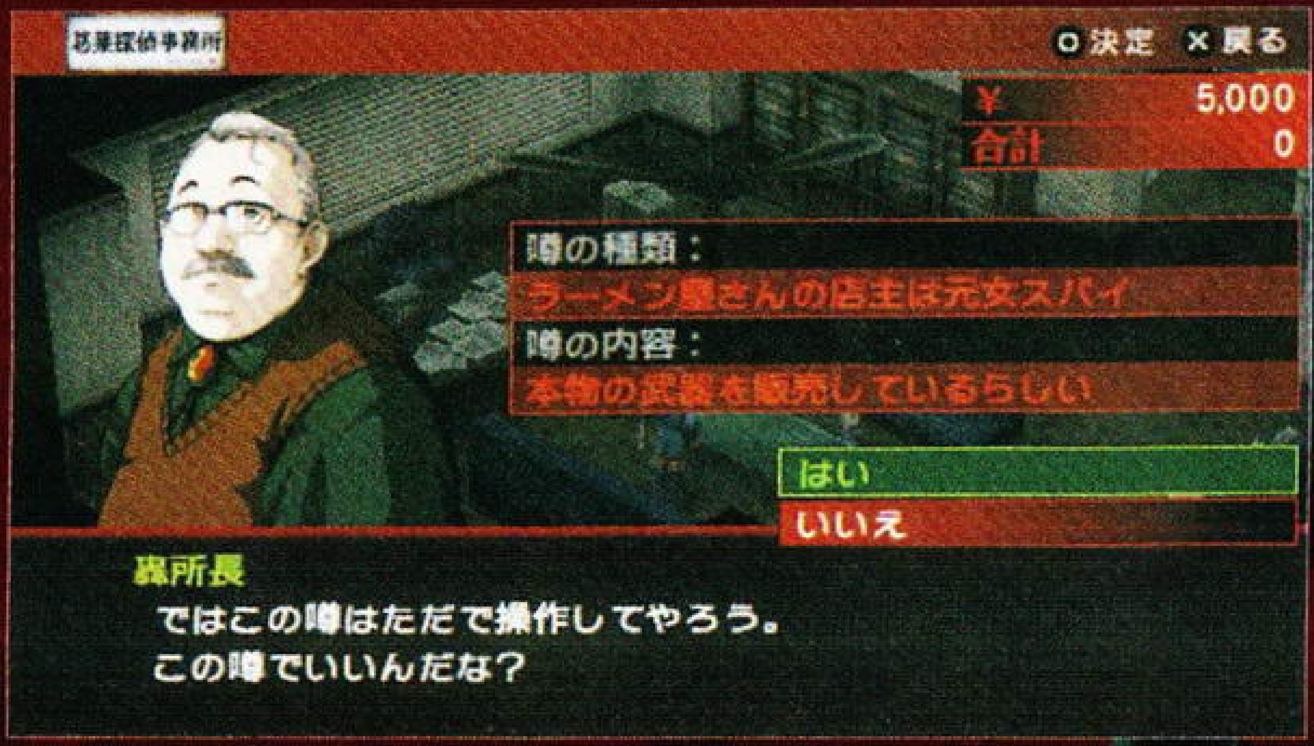
三科荣吉

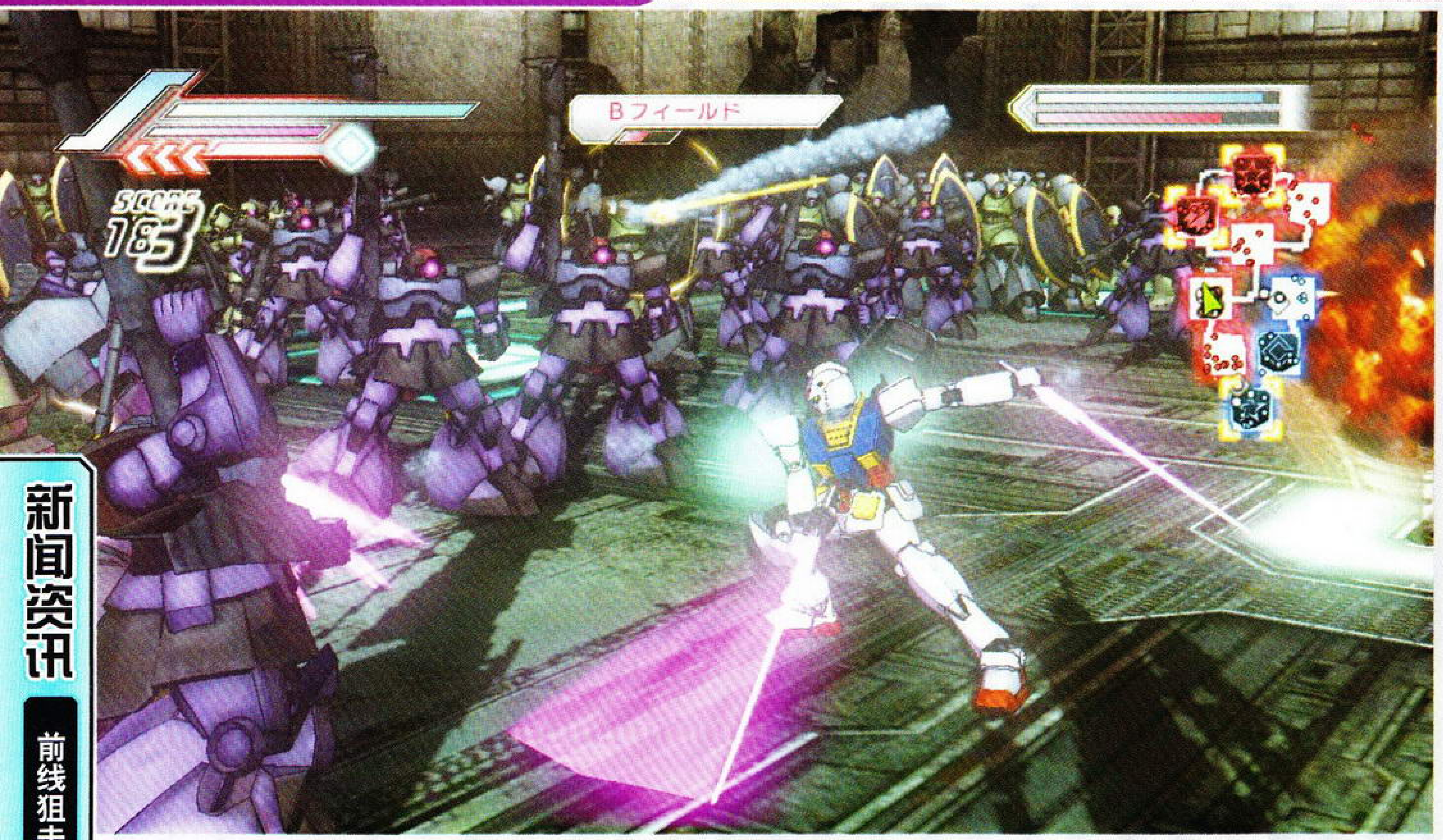
年龄	16 岁
星座	天蝎座
血型	O 型

三科荣吉是春日山男子学校的 2 年级学生，对他人总是带着蔑视的眼光，有时也会让人感觉到敌意。他在学校中除了扮演如同“坏学生头儿”的角色，同时也是校园乐队的主唱，是个很难猜透的家伙。

独特的“谣言系统”

在异常状态下的珠间琉市，经由主角等人散布的谣言有可能直接成为现实，小到商店里所售的道具、大到某起不可能发生的事件等等，都会因谣言的传播而产生不同走向的变化。游戏中时刻查看当前流传的“谣言”，将对故事的流程起到至关重要的作用。





ガンダム無双3 GUNDAM MUSOU

文 纱迦 美编 NINA

高达无双3	NBGI	动作
多机种	ガンダム无双3	日版
	预定2010年12月16日　1～4人	7800日元
	对应机种为PS3及X360	

《高达无双 2》可以使用的机体相当多，不过有不少机体纯粹只是收集用的，招式和性能都比较寒酸。本作除了增加很多新机体，也将倒 X、汉谟拉比等机体升格为正规机体，再加上又有联机模式，的确颇为厚道。

目前已确认本作的故事模式将完全摈弃过去的原作内容，将采用和《机战》类似的架空穿越剧情。目前已经公布了 3 个阵营的故事。对于官方做出如此大胆的改变，不知各位玩家有何感想。总之 12 月 16 日赶快来吧！





故事 互相理解的人们 わかり合う者たち

当阿姆罗和浦木宏反应过来的时候，他们已经身处于一片未知大地上。在这里他们被卷入了各种战斗之中，也遇到了刹那、蒂珐、基拉等人，己方势力日益扩大……在这个过程中，阿姆罗等人得出结论：必须破坏不断发出神秘信号的设施。但当他们采取行动之时，出现了保护该设施的敌对势力。他们一边与之交战，一边询问对方的意图，希望能够了解对方的真意，但是……



升格

倒 X

机师：金卡纳姆

出自：《倒 A 高达》



升格

汉谟拉比

机师：亚赞

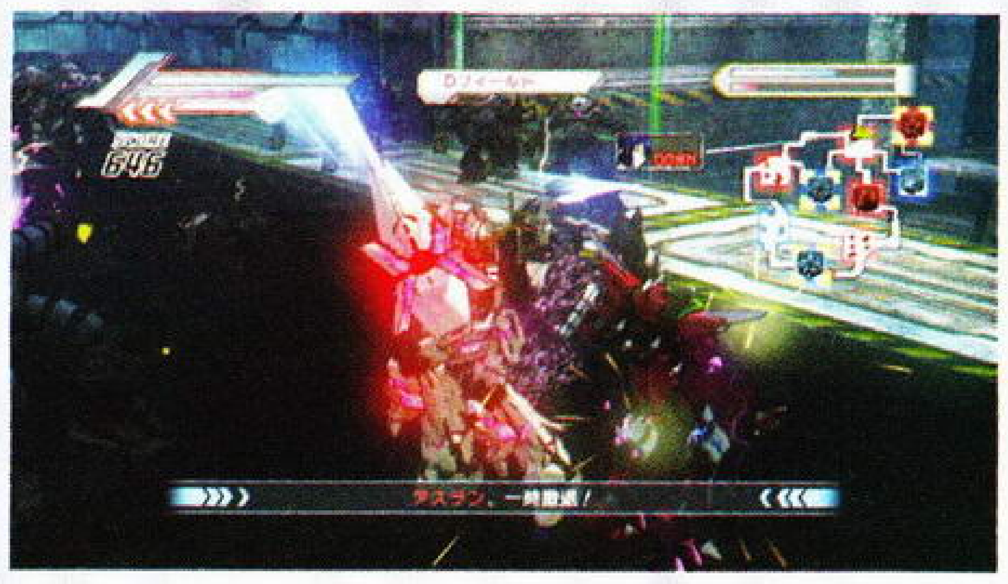
出自：《机动战士 Z 高达》

战力槽系统确认！

在之前的报道中，我们已经介绍过本作将采用战力槽设定的情报了，如今这一情报得到了进一步的确认。随着这一情报的确认，真正的游戏画面也终于显山露水（之前公布的游戏画面中显示信息均不完整）。

在画面右上方的两条槽就是敌我双方的战力槽，蓝色为我方，红色为敌方。当玩家操作的机体被打爆之后，游戏并不会因此结束，玩家可以再次出击，代价是消耗部分战力槽。同样的，敌方因为也有战力槽的设定，因此并不是击败敌方头目就算过关，而是要将战力槽打空再击败敌方头目就行。

而战力槽的多少是和该势力占据的区域范围有关的。本作的战场被划分为若干区域，占领的区域越多，战力槽也就越多，这就造成了一定的战略性。当然如果你愿意，也可以直接冲到敌方大本营里秒杀 BOSS 一百遍直接过关。



© 创通 · サンライズ © 创通 · サンライズ · 每日放送



机师：迪奥
出自：《新机动战记高达 W》

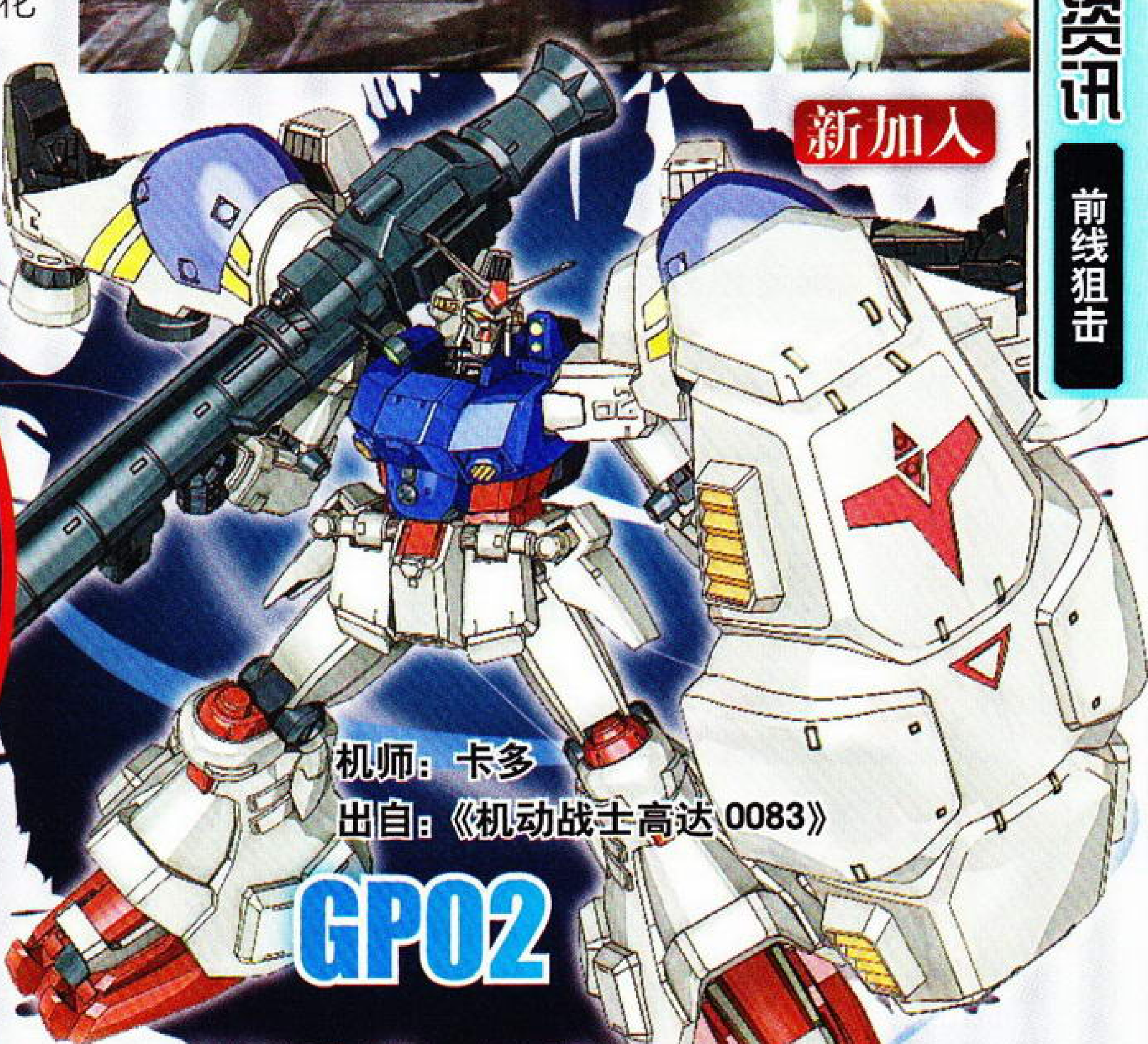
诱爆：一架敌机引发的血案

我想本作绝对是《无双》史上最爽的割草游戏，因为本作加入了诱爆系统。在游戏中只要以蓄力攻击或 SP 攻击给予敌机最后一击，那么中招的敌机将呈现粉红色并在一定时间内爆炸，这种爆炸对于其他敌人同样有攻击判定，而被这种爆炸炸死的敌机同样会进入诱爆状态。由此周而复始，也许你只要干掉一架敌机，就可以通过连锁反应令整个区域的敌人全灭？在试玩版中我们已经体验到了这种像放烟花一样的极度快感，爽，实在是很爽！



故事2 持怀疑的人们 疑う者たち

被孤立于异世界中的巴纳吉，被疑似新吉翁的势力包围。不过新吉翁的总帅并不是巴纳吉所认识的“带袖的”，而是赤色彗星夏亚。被抓起来的巴纳吉见到夏亚很恐惧，此时又出现了谜之人物利邦兹。为了寻找自己在这片大地上的使命，利邦兹希望夏亚等人能够帮助他。在这个因为互相怀疑而发生的麻烦中，全新的故事就此展开。



机师：卡多
出自：《机动战士高达 0083》



联机模式详情公开！

早在本系列的 2 代时就已经加入了联机模式，只不过当时为美版限定，因此反响不大。本作算是日 / 亚版首次加入联机模式，对应 PSN 和 Xbox LIVE。

本作的联机最多支持 4 人同乐，在联机时会出现独有系统“同伴支援”，玩家可以帮助受损的友机恢复 HP。

联机模式的关卡除了共通的故事模式之外，还会出现独有的联机专用关卡。另外日后还会通过下载推出全新的关卡，相信大家对于 2 代长达 3 个月的免费关卡配信还记忆犹新，本作是否也会如此厚道呢？



机师：弗尔 · 弗朗托
出自：《机动战士高达 UC》



故事模式详情公开

系列前两作均收录了忠于原作的故事模式和作品穿越的原创模式，而本作目前看来是废除了原作剧情，直接将故事模式改为《机战》式的欢乐穿越，玩家可以和来自多部作品中的角色和机体一起在异世界展开冒险。目前已经公布了 3 个阵营的剧情，分别是：互相理解的人们、持怀疑的人们、意见不同的人们。名字比较雷就是了……



故事3 意见不同的人们 すれ违う者たち

在异世界醒来的奥黛莉在加洛德的保护下，来到了加洛德等人的据点。不过这个势力的领袖，却是奥黛莉的敌人提坦斯的代表西洛克。奥黛莉因不小心暴露了自己的身分而被迫加入，此时她的摄政者哈曼也突然出现。这段故事就在哈曼与奥黛莉意见不合、西洛克与哈曼处于敌对的状态下展开了。

1月下旬是很多日式游戏的发售高峰期，因为这在日本刚好是人们休假结束并开始新一年的学习与工作的时候，但在中国，这段时间却恰恰是临近春节，也就是一年中最忙碌的时候。虽然时间安排上会有一些冲突，但只要有所侧重，想必这对大家体验期待已久的作品影响并不会太大。



随着感恩节的临近，每年欧美玩家们最期待的圣诞商战即将到来。通常这一个月的游戏销售额就能抵得上整个季度，不过在这个月发售的新作其实并不多，绝大多数大作都会在12月之前发售。毕竟在这样火爆的黄金商季里，晚发售一天都是莫大的损失。



NDS 将于2011年2月3日发售的“《逆转》系列”最新作《逆转检察官2》，游戏上市的同时将推出名为Extended edition的限定套装，该套装除了游戏本身还会包含一个御剑怜侍的人物模型（高约18cm，比例1/10），售价仅7140日元，对FANS的吸引力很大。看来Capcom誓要将御剑塑造为“《逆转》系列”的全新王牌，只不过这招对于男性玩家而言是否奏效就很难说了。（笑）

多机种 预定在PSP与PS3双平台同时登场的《凉宫春日的追想》，近日NBGI公布该作发售日为2011年3月24日。本作的故事从剧场版《凉宫春日的消失》结束后开始，阿虚再次被卷入平行世界，又一次亲历了完全不同的北高祭。游戏由动画版“《凉宫春日》系列”制作小组监修，声优也完全继承原作的阵容，至于和小说的剧情有何关联，目前还不得而知。另外，本作的PSP版和PS3版游戏内容基本相同，甚至连存档也可以跨机种共用，实在是方便了不少玩家。

PSP SEGA于11月9日在秋叶原UDX剧院召开发布会，公布了明年1月27日即将发售的《战场女武神3》的最新情报。令人意外的是，制作小组邀请到《MF》一炮走红的“银河歌姬”May'n来演唱游戏的主题曲《もしも君が愿うのなら》，为本作增色不少。此外，《战场的女武神3》还将于明年春天推出两卷OVA动画（PSN先行配信下载），内容也与游戏剧情有联动，也算是对系列的铁杆粉丝的一个回馈。

紧急速报

魔界战记4

PS3 策略角色扮演 ■魔界战记ディスガイア4 ■日版 ■日本一 ■2011年2月24日

［文：洛克］

“《魔界战记》系列”的最新作《魔界战记4》即将于2011年2月24日登陆PS3。4代的故事讲述吸血鬼瓦尔巴特兹为了改革魔界而对魔界的政权发起挑战的故事，本作自从在TGS展上公布以来各种新情报就不断涌出，下面就让我们一起来了解下这款作品有何新颖之处。



▼获得新的势力范围后，玩家可以在内政界面中将伙伴任命为各种职务，每种职务都有其不同作用。比如“凶育大臣”的职业在等级提升时会额外增加一些能力，而“暴卫大臣”则可以通过联机的方式前往好友的世界中协助战斗。

史上最凶最恶的战棋游戏

地狱的政权系统！

本作的剧情讲述魔界因为安详的生活环境而日益腐败，看透这一切的主人公瓦尔巴特兹再也无法忍受，决心颠覆这一切。不过在游戏中想要达成这一目的可不是一件容易的事，由于主人公的目的是要将堕落的魔界政府进行改革，因此加入了《三国志》等游戏中的政治要素。游戏中将整个地狱依照格子划分为许多小块的选举区域，一开始玩家所能控制的区域范围非常小，随着玩家们不断打败敌人，所支配的土地区域也将会不断扩大，取得新的战区之后，就可以将伙伴配置在这些新区域里，借此扩大主人公的势力范围。





◀魔界的地形略缩图，显示当前主人公瓦尔巴特兹的政治势力范围，玩家要通过不断打倒敌人的方式增加自己的掌权范围。

追加众多新要素的战斗系统

在战斗中当玩家选择防御指令后，该角色在回合中将进入防御状态。防御除了降低敌人的攻击力外，还拥有两个特殊效果，其一是让敌人的特殊技无效化，其二则是可以对同伴进行保护，只要满足特定条件，玩家可以让处于防御状态下的角色和邻接的同伴进行替换，帮助同伴承受伤害。



▲“魔转换”要素是3代开始加入的系统，可以将怪物转换为武器使用，而本作中该系统得到全面强化，可以让怪物部队和其他怪物部队融合，形成更加强大的二阶段转换。



◀特殊技“人塔”，除了用于移动，还能当做一个威力巨大的必杀技使用。本作卖点之一的“特殊技”，游戏中的特殊技数量非常多。除了替换武器习得各式各样丰富的武器技能外，游戏中的主要角色都有配合他们性格的独特“角色固有技”。

游戏中登场的新人物



CV 桧山修之
在地狱担任监狱长的青年，也是主人公的上司。据说过去曾是其他魔界的超级英雄，对瓦尔巴特兹想要推翻魔界政权的行为似乎不太认同。



CV 今井麻美
现任魔界大统领的独生子，职业为死神，同时也是大统领府直属特杀任务部队的队长，为了排除瓦尔巴特兹这股反抗势力而率兵前来，看来在游戏中会是一名难缠的敌人。



CV：喜多村英梨
在魔界引起大范围骚动的怪盗，似乎正以一些冠冕堂皇的理由在魔界各地肆意偷盗，虽然有天使的温柔与漂亮外表，不过对金钱却十分贪婪。

公布的职业

职业系统一直是《魔界战记》的特色之一，除了主人公和几名重要角色的职业是固定的外，玩家能自由选择其他同伴的职业，可选择的职业则高达三十种以上，有些强力职业的出现条件极为苛刻，下面就是5个目前公布的职业。



AKB1/48 与偶像恋爱

PSP 模拟育成 ■AKB1/48 アイドルと恋したら……■日版 ■NBGI ■预定 2010 年 12 月 23 日

［文：奈落］

看到《Love Plus》的风潮愈演愈烈，其他厂商自然也不能放过这一大好市场。NBGI 适时推出了这款与流行偶像组合 AKB48 成员体验虚拟恋爱的游戏。

本作由偶像组合 AKB48 的制作人秋元康发起创意，为玩家实现与偶像恋爱的究极妄想体验。在本作中，玩家就从 AKB48 全员说出"最最喜欢你"这样的梦幻情景开始。玩家可以选择的恋爱对象只有一人，面对其他 47 名成员一个接一个的告白，最后选出一名真是奢侈啊。



■游戏的限定版大礼包，真饭必入。

游戏的基本流程



■心仪的女孩突然来电，恐怕心里会怦怦跳吧。

将游戏启动以后，你手中的这台 PSP 就变成与偶像联系的特殊机器了，主菜单下可也选择给女孩们发信息、打电话，甚至约会都能实现。随着约会次数的增加，女孩有时会发短信过来，有时会有不在电话留言，有时会有即时电话打过来。到最后更是有告白的事件发生。另外，和某位女孩在外面约会时，还会出现遇到 AKB48 其他成员的偶发事件哦。



▲大岛优子的电话，是回还是不回呢……

相册机能

在游戏中能入手偶像的各种照片，在相册模式下实现随意观看。游戏中有一些图片的收集是要满足各种条件的，全图片收集可以说一项沉迷要素。入手的照片还能够直接作为 PSP 的壁纸使用。


■偶像的告白场景怎么能错过，把激动的瞬间变成 PSP 的壁纸吧。

随身播放器

既然是有关偶像组合的游戏，怎么能没有音乐。本作中玩家可以在播放器模式下任意欣赏游戏中的音乐，也能播放记忆棒中的音乐。作为 AKB48 粉丝的玩家是不是要把播放器塞满偶像的歌曲呢？



▲随身播放器，偶像零距离。

圣恩传说F

PS3 角色扮演 ■テイルズ オブ グレイセス エフ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年 12 月 2 日发售

DLC 貌似已经成了 NBGI 的一个传统，此次 PS3 版移植不仅在游戏内容上下足了功夫，就连后续的 DLC 内容也已经准备妥当，不得不佩服 NBGI 的用心。下面就来看看到底有哪些有爱的换装吧？

换装风暴来袭！

反叛的鲁鲁修助阵（付费下载）

人气动画《反叛的鲁鲁修 R2》也加盟《圣恩传说 F》，其中四大人气角色的换装称号也是一应俱全，主人公阿斯贝尔对应枢木朱雀；索菲则对应 C.C；而谢丽雅则对应红月卡莲；最后理查德对应鲁鲁修的换装。当然所有的换装都可以在即时演算中出现。



多乐猫助阵（付费下载）



SCE 的吉祥物多乐也应邀助阵《圣恩传说》，对应角色为卡斯帕尔，这个多罗换装看上去非常"大"，卡斯帕尔头顶多乐面具看上去就更可爱了。

初音助阵（付费下载）

其实我早就觉得索菲与初音 MIKU 很像，说不定还是 NBGI 故意的呢，另外初音的换装一共有两种，不过也就头发的颜色有区别而已。



龟壳与帽子（付费下载）



说到乌龟，也算是"《传说》系列"中一个非常有特色的敌人了，几乎每一代都有登场，此次《圣恩传说 F》中一样有帮助玩家节省大量时间的龟车，还有巨大的乌龟 BOSS 登场。装备后的角色都会身背一个龟壳参战，看上去非常有意思；而帽子的花样非常多，更有甚者头上能顶个西瓜参战……

なりきり称号

和 PS2 版的《宿命传说 重制版》一样，玩家可以通过装备这个"なりきり称号"把所有角色都变成一个人，在战斗中我们就能看见 4 个阿斯贝尔、4 个索菲、4 个谢丽雅、或者 4 个马力库一同战斗的有趣情景了……另外这个称号只要在游戏中满足特定的条件就能得到，不需要再另外付费下载。



［文：脆薯条］

极品飞车 变速 2 释放

多机种 竞速 ■Shift 2 Unleashed ■美版 ■EA ■预定 2011 年第一季度发售

对应机种为 PS3、X360


■全新游戏引擎带来真实的画面感觉。

《极品飞车》的衍生系列极速登场!

虽然《极品飞车 变速》的业界评价不高，但是凭借《极品飞车》这个品牌的号召力，其多机种累计销量也有将近 500 万套。在“《极品飞车》系列”中，《变速》是一款比较独特的作品，其他系列作大多是强调快感的非法飚车为题材，而《变速》则是更接近于《GT 赛车》的专业赛车游戏。因此目前 EA 决定将《变速》从《极品飞车》家族中脱离，成为一个单独的赛车游戏系列，最新作的主标题中已经取消了“Need for Speed”，游戏的主题当然是专业赛车。

《变速 2 释放》使用了全新的游戏引擎，将带给玩家更强的画面真实感。在视点处理上，本作的主要创新之处是加入了“头盔视点”。以往的赛车游戏通常是主视点、车后视点和驾驶舱视点这三种，而本作的“头盔视点”模拟的是赛车手戴着头盔看到的景象，会带来更逼真强烈的速度感。EA 与多位著名赛车手合作，确保游戏过程中能更忠实地还原真实车赛时车手面对的一切。

EA 执行官 Patrick Sodelund 对本作的素质非常自信，他相信“《变速》系列”将最终超越《GT 赛车》和《极限竞速》，他说：“我们相信我们会最终成为市面上最强的驾驶模拟游戏。”


■午夜街头赛道依然存在，不过并非地下飚车。





［文：星夜］

爱丽丝 疯狂回归

多机种 动作 ■Alice: Madness Returns ■美版 ■America McGee ■预定 2011 年春季发售

对应机种为 PS3、X360

以风格怪异著称的 America McGee 公司沉寂十年之后，将会以一款诡异新作“疯狂回归”。本作开发商是位于上海的麻辣马工作室，《爱丽丝梦游仙境》的童话故事被他们改造成黑暗成人向的复仇故事。游戏将会在现实世界的伦敦和意识世界的幻境之间穿梭，爱丽丝的双亲被杀，并陷入疯狂。伦敦就相当于本作的中转站，通过各种神秘线索前往幻境。幻境对于爱丽丝来说就是她的避难所，她在那里自信而强大，能够面对心灵中的恶魔。而在现实的伦敦，爱丽丝是一个身体和心灵都很脆弱的女孩。

《爱丽丝 疯狂回归》中的幻境是一个恐怖世界，游戏的流程比较直接，是一款较为重视剧情的游戏，战斗系统的灵感则是源自《塞尔达传说》。开发商表示，本作所要表现的重点是关卡的多样性，每个地区都是一种全新的游戏体验，从场景到游戏性都会给玩家截然不同的感受。虽然是发生在扭曲的意识世界里，本作的场景并非《指环王》那种黑暗而真实的风格，而是在童话仙境的基础上融入黑暗成人色彩。

爱丽丝穿过兔子洞之后，发现曾经美丽的仙境已经是一片腐朽迹象。随着游戏的进行，爱丽丝的战斗能力越来越强，她将逐渐成为这个意识世界里的主宰者，成为其中的超级英雄。在已公布的“泪之谷”DEMO 关卡中，可以看到典型的平台动作式游戏玩法，漂浮在空中的浮岛给人以强烈的视觉享受，爱丽丝可以做出跳跃、二段跳等常见动作。在另外一个场景，爱丽丝喝下了一瓶紫色药水，身体立刻变小，能够进入到新的地区。


■黑暗童话风格令人想起迪士尼的《史诗米奇》。

［文：阳光成员 清国清城］

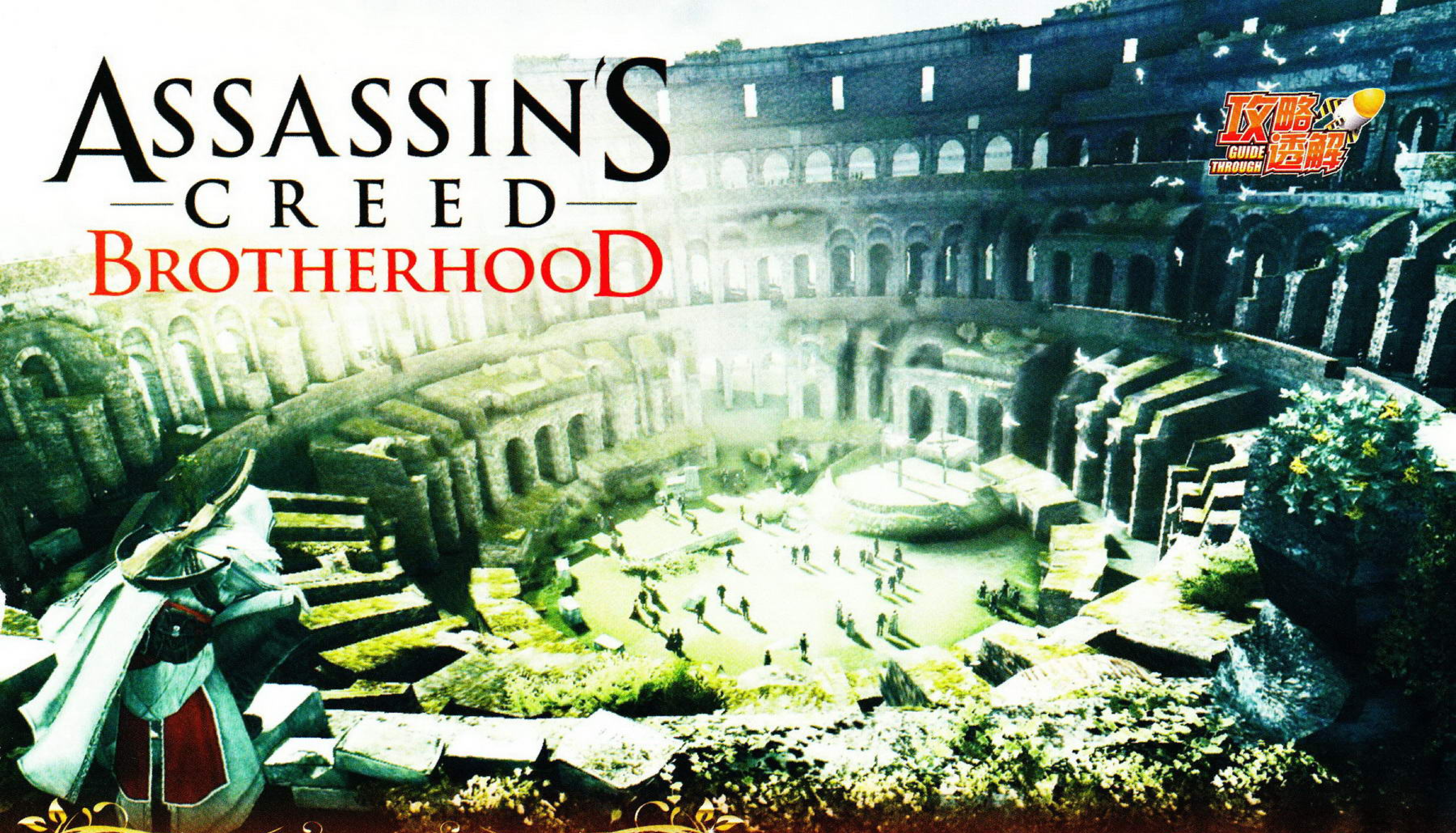
爱丽丝的主要武器是一把沾满血迹的大屠刀，在游戏中她还会获得其他古怪武器，比如用胡椒研磨机改造成的机关枪。除了前作的熟悉角色外，本作也有一些新角色加入。




■本作中的每一个幻境都有自己独特的美术风格、敌人类型与标志性角色。


■本作将会融合多种游戏类型，比如动作射击、平台动作等。

手握屠刀的爱丽丝，在噩梦世界开始血腥杀戮!



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

是不是还对好玩的《刺客信条 2》意犹未尽呢？二代丰富的游戏要素和美丽的意大利景色令许多玩家为之倾倒。新作《刺客信条　兄弟会》在宣传时期将大量笔墨都用在了多人联机模式的介绍上，这不禁让玩家有这样的想法“也许单机模式只是随便做做的”，现在我要告诉大家，这个担心绝对是多余的，因为本作的单机模式相当出色，不仅主线的长途和剧情都让人满意，就连分支任务的种类都远超二代，部分分支还有对主线剧情补完的重要作用，建设城镇的要素不仅没有被剪掉，反而得到了强化，如果你觉得二代很好玩，那么本作一定更好玩，因为不仅是单机，多人模式也同样让你着迷！本期的攻略透解将以主线剧情与流程为主，并对游戏中的各类要素进行讲解。由于撰写时间不太充足，如果各位读者对剧情的理解有着不同看法欢迎来信探讨。

刺客信条 兄弟会	Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed: Brotherhood	美版
	2010年11月16日　1人／多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：17岁以上

通关时间：完成主线故事大约需要 18 小时。

文 铃　美编 NINA

按键列表

PS3 按键	X360 按键	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
十字键	十字键	道具快捷键（可自定义）
△	Y	鹰眼／交谈／挑衅
□	X	攻击／使用道具
×	A	跳跃／偷窃／前踢

PS3 按键	X360 按键	作用
○	B	松手／抓住／动作键
L1	LB	呼叫刺客
R1	RB	调出道具／装备栏
L2	LT	锁定／取消锁定
R2	RT	起跑准备／攀爬准备
SELECT	BACK	显示地图
START	START	暂停菜单



TIPS | 修建了第一个马棚后，游戏中任何时候都能按下△／Y 键呼叫马匹。

系统解析

地图要素

PLAYER
- EZIO
- 自定义路标

LOCATIONS
- ROME
- FLORENCE
- VENICE
- VIANA
- MONTERIGGIONI
- 战争机械

MEMORIES
- 主线任务

SECONDARY MEMORY MARKERS
- 妓女任务
- 盗贼任务
- Cristina 任务
- 刺杀任务
- 招募任务
- 观察点
- Borgia 家族哨塔
- Borgia 区域小头目
- Romulus 的遗迹洞穴
- 圣殿骑士洞穴
- 达芬奇的机械
- 圣殿骑士间谍
- 旗帜
- 羽毛
- 宝箱

OBJECTIVES
- 刺杀目标
- 目标人物
- 跟踪目标
- 目的地

ECONOMIC MARKERS
- 银行
- 铁匠铺
- 铁匠铺任务
- 医生
- 诊所任务
- 裁缝铺
- 裁缝铺任务
- 艺术商店
- 艺术商店任务
- 达芬奇

ROME
- 大本营
- 妓院总部
- 佣兵总部
- 盗贼总部
- 信鸽塔
- 地下通道
- 刺客塔
- 待修建的空建筑
- 妓院（修建）
- 佣兵营（修建）
- 盗贼营（修建）
- 马棚
- 毁坏的水渠
- 地标
- 待解锁建筑
- 比武俱乐部
- 小偷

NOTORIETY MARKERS
- 演讲者
- 官员
- 海报

STRATEGIC MARKERS
- 火焰
- 刺客
- 敌人
- 躲藏点
- 妓女
- 佣兵
- 盗贼
- 志愿者

©Ubisoft. All Rights Reserved.

基本动作

奔跑

人物的移动可以简单地划分为三个状态：走动、小跑、快跑。想走动直接推摇杆就行，推摇杆的轻重会影响到人物走动的速度。而小跑则是按下R2/RT键后再推摇杆。快跑需要在按下R2/RT后再按住×/A键，配合摇杆就能跑动了。跑动中如果有路人挡路，可以按○/B键将他们推开或撞开，否则自己速度会受到极大影响甚至摔倒。追逐某人时，只要接近到合适距离，将其锁定后还可以直接将其扑倒，这是追小偷必要的招式。

攀爬

R2/RT是相当重要的一个按键，按下就是许多动作的准备姿势，例如跑动或攀爬。攀爬的原理很简单，只要上方或下方有可以抓的东西，按住R2/RT再往相应方向推摇杆角色就会自动攀爬。攀爬的过程中如果想松手跳下，就按一下○/B键，不过这样的话Ezio会掉落到最底层，要是玩家想在松手后抓住中间的东西，可以按住○/B键不松手，也可以在下落到相应平台的时候快速按下○/B键。

鹰眼

鹰眼的作用不容忽视，许多到达特定区域但一时无法确认具体目标的时候都需要发动鹰眼来解决问题。发动鹰眼后，红色代表敌人，蓝色代表我方人员或普通民众，黄色代表目标。另外，开启鹰眼还能看到一些正常情况下无法发觉的提示，关键点，乃至隐藏机关。由于发动鹰眼后，除了关键的信息与身边的人物，其他东西都会显示为黑色，某些时候很好集中注意力。



刺杀

这里所说的刺杀主要针对袖箭，只要在敌人没有注意到角色的情况下接近他，而且角色装备的武器为袖箭，就可以无声地完成一击必杀的动作，这里所说的接近包括，敌人在平台上角色在平台边，或敌人岸上角色在岸边等，具体是否能直接暗杀，玩家可以观察右上方按键指令处的提示，当□/X键位置的指令变为"Assassinate"时就说明可以下手了。但如果触发警报那就进入战斗了，要面对的又是另一种情况。除了近距离使用袖箭，还可以从高空落下直接用袖箭刺杀正下方或斜下方的敌人（横向距离不能太远），只不过高空刺杀前必须先锁定。

隐匿

不管是潜入还是刺杀都有可能被发现，如果被敌人追杀的话，就快速寻找地图上的蓝点，那是在显示附近的可隐藏点，在敌人未发现角色的情况下躲进隐藏点，一段时间后敌人就会离开，如角色是躲在稻草堆中，就有一定几率会有敌人走过来用武器往里面刺，可以趁别人不注意的时候把他杀死再拉进来。被敌人发现分为以下几种情况，如果玩家的通缉度并未全满（生命左侧图案的外围），走在路上只要没有太过显眼的动作敌人就不会理你，而一旦你在他们面前爬上房顶，敌人的警戒槽就会慢慢累积，警戒槽有两条，第一条为黄色，第二条为红色，当红色的槽也涨满时，角色就会完全暴露。倘若杀人的时候被敌人发现，那么警戒槽会在瞬间全满，身分马上被识破。角色只要从一次被发现中逃离，通缉度就会增长，此外刺杀敌人和偷取平民钱财也会让通缉度上升，通缉度全满就是站着不同也会立刻被人发现。既然如此，在游戏中降低通缉度就很重要了，快速降低通缉度的方法有三：撕下通缉海报、贿赂演讲者、刺杀官员。只要角色的通缉度不为零，这三个要素的地点都会在地图上有清楚显示。需要注意的是，一旦通缉度全满，就必须完全清空通缉度才能让自己的行动不继续被人所关注。

跳跃

跳跃的部分主要要讲三个动作：信念之跳、蹬墙跳、反向跳。信念之跳玩家应该再熟悉不过了，这是系列的招牌动作，角色在指定地点发动信念之跳后，就会像老鹰般张开双臂，然后华丽落入稻草堆。游戏中凡是有信鸽或老鹰停留的地方，都能发动信念之跳，只是部分中等高度的地方要注意看准稻草堆的位置，否则很有可能会直接跳到地上……蹬墙跳是许多攀爬点必须掌握的动作，具体方法为看准左侧或右侧一些稍微高一点的木杆，先对着墙壁往上跑一小段，然后往要抓住的木杆方向推摇杆并按下×/A键即可。反向跳的发动时机比较好确认，因为大部分需要发动反向跳的地方都有视角变动的提示，这里只多说一句，发动反向跳时一定不要碰左摇杆，否则会出成往其他方向的跳跃。

战斗解析

攻击与防反

进入战斗状态后要做的第一件事情就是锁定，如果不锁定住一个敌人，大多数的动作都出不来。锁定敌人后，无目的地连按攻击键就会持续对敌人出招，不过敌人会连续格挡一段时间才会中招，而且面对一些重型敌人这么做简直是自寻死路。防反在本作依旧强劲，但还是被削弱了不少，除了体力低下的敌人外，面对重型敌人必须想办法削减他们的体力，即便是这样，一击必杀的防反还是有可能出不来。面对重型敌人的话，个人推荐按×/A键使用连环踢，把敌人踢倒就直接补刀。

飞刀与射击

飞刀在本作也没有之前那么强悍了，在中期就无法一击杀死敌人，不仅暴露位置反而会直接触发警报，当然，如果到后期买了价格昂贵的好飞刀就另当别论。开枪还是很霸道，瞄准后对杂兵全是一枪秒，惟一地缺点就是开枪之后肯定暴露身分，不过如果任务中靠近重要目标之后将其直接击杀也挺值，反正总是要暴露的，以这样的方式将其杀死多么解恨。飞刀和射击都会消耗弹药，弹药可以在铁匠铺购买，也能从敌人的尸体上搜到，而且有持有上限的限制。



TIPS 培养的刺客死亡后不能复生，玩家只能控制Ezio走到他们的尸体前为他们闭上眼睛。



连杀系统

连杀系统是本作新增的系统，其效果类似于许多动作游戏中的连锁，只要玩家对一名敌人发动了终结技，之后马上攻击下一个目标就会继续发动终结技，就连面对重型敌人也不例外，这中间只要不被敌人攻击到，连杀就能一直进行下去（最好不要挥空），而一旦被击中连杀就会中断。个人推荐在混战中快速发动连杀的方式是，找到一个血量少的敌人，马上对其发动防反，接着就开始连杀，连杀时优先弄死血厚防高的，就算之后连杀被中断也划算，因为棘手的敌人已经被处理掉了。

其他要素

购物

本作商店里好东西依然多，特别是铁匠铺里的精美铠甲和武器，让人口水直流，不过游戏初期资金是紧张的，因此要多做支线，多投资建房来赚钱。在医生或诊所里能买到的就是回复药，回复药在游戏中是很重要的，如果你不想让自己走的一大段路前功尽弃，就常备良药。个人很少花钱在商店里买药、飞刀、子弹，因为这些东西能从敌人的尸体上搜出来。许多商店还有自己的特殊任务（一般都是收集材料），完成后就会有特殊物品出售，另外，自己修建的商店数量累积到一定程度，以后在店里买东西就能打折。本作中要达芬奇帮忙做东西也要收钱了，达芬奇的理由是自己的工资太低，于是就理解一下吧，在达芬奇那里帮忙做的都是在第一章里原本可以使用但后来都无奈失去的精良装备，铁匠铺里的部分铠甲还需要在达芬奇那里做好相应的装备后才能购买（例如双手袖箭）。

修建

本作的修建系统很强大，只要杀死 Borgia 家族的小头目并炸毁哨塔，就能解锁该区域所有的建筑物修建权。可以修建的建筑物包括银行，马棚，被破坏的水渠，盗贼总部，妓院，佣兵总部以及所有类型的商店，部分建筑还能改建，你投入的金钱越多，随着游戏时间的增长获得的收入就越多，一般是真实世界的每二十分钟结算一次，获得的收入需要到银行去领取（选择 WITHDRAW MONEY）。

金钱

赚钱的方法太多了，完成主线和分支都有钱可以拿，在街上抓到小偷也能拿到钱，搜敌人的尸体也有钱，你甚至可以去偷市民身上的那十几块钱，另外本作还加入了物品与素材收集系统，卖掉物品给商店也能得到钱，这些物品可以从敌人身上搜得，也能开宝箱获得。不过最稳定的收入方式还是投资修建各种设施，不仅有钱拿，以后买东西还能打折，因此大家资金充足的话就多修点店面，这样赚钱才快。

培养

刺客的培养育成系统很有意思，这才是当刺客一族首领的感觉！完成招募刺客新人的分支任务后就，屏幕左上方的血槽下方就会出现一条红色的进度条，当进度条涨满时就能呼叫刺客了。刺客伙伴们出现的速度很快，刺杀流利度比起玩家来毫不逊色，累计到一定经验值后还会升级，在刺客塔、信鸽塔、大本营就能分配他们升级获得的经验值，对铠甲或武器进行强化，还能自定义选择刺客们的服装颜色，除了男刺客还能收到不少女刺客，每次刺杀完毕后，如果玩家走到他们身边，他们中就会派一名代表来给 Ezio 行礼。对刺客的培养并不只局限于命令他们去杀玩家指定的目标一种，还能派他们到世界各地去执行任务，每个任务都有难度和用时要求，玩家可以根据系统给出的成功率来指派合适等级的刺客前往，被派去的刺客在这段时间内不能被召唤。

分支任务

战争机械

达芬奇果然是个人才，他在 Borgia 家族的要挟下制作出了各种设计精良的战争机械，刺客一族肯定不能对这一切坐视不管，所以毁掉战争机械的分支任务就诞生了。玩家需要到指定地点去得到达芬奇战争机械的有关情报，然后前往摧毁，一般来说首先要摧毁设计图，然后再破坏独一无二的设备，这个期间我们能有机会操作一下。战争机械中有一个是融在主线任务里强制执行的，那个任务要摧毁的是机枪。



十六号的记忆

玩过二代的玩家都对十六号的记忆印象颇深，整个记忆串连起来组成了一段影像。本作中依然有十六号记忆相关的解谜存在，它们依旧分布在罗马城的各种，用鹰眼观察到后就能开启调查。

遗迹探索

本作的遗迹探索主要是 Romulus 的洞穴，洞穴的作用和二代中的六个古墓有些相似，但本作还加入了不少情节，使整个过程并不单调。一般这样的任务少不了跳跃和攀爬的步骤，当然，也少不了宝箱和宝物。

其他分支

其他分支的种类相当多，具体任务种类大家可以对照着前文地图要素部分的图标来查看，个人认为对剧情补完最重要的就是 Cristina 的任务，因为这个任务中角色会回到二代时期的城市，讲述了 Ezio 与女友之间发生的事情，可以见到年轻的 Ezio，又能从侧面重新品味一下二代发生过的故事。另外，除了刺杀任务需要在信鸽塔处选择 MISSION 来触发（其他几项都是刺客育成相关的），其他大部分任务都是到指定地点与特定人物交谈就行。招募刺客的任务出现时玩家速度要快，否则等赶过去时我们的拥护者就会被士兵杀死，这样就会失去宝贵的招募机会。



TIPS | 如果觉得身上能携带的弹药、回复药等装备太少，可以去裁缝店里购买增加持有上限的袋子。

剧情流程攻略

记忆片段1 最后的安宁

SEQUENCE 1: PEACE AT LAST



剧情

尽管我还有一肚子的问题在寻求解答，Minerva还是消失了，我无奈地转过身，来到场地中央的权杖处试图将它拔起，但权杖反而像被施了法一般进入了地下，随后周围的墙壁开始发生变化。机关运作结束，Mario大叔已经在等我了，我与他一道逃离了这里，路上还有僧侣指责我们这些“邪恶”的刺客会受到上帝的惩罚，当然，有些东西他们是不会懂的。

回到城下，突然一枚炮弹打来把我吓了一跳，原来在我离开的这段时间，城墙已经配备了两门大炮，最近经常在进行练习。城内的村民看到我安全归来都十分仰慕，这就是英雄凯旋的感觉，妹妹在门口迎接了我，就连Caterina也来找我了，不过我晚上才有时间见她，毕竟离家已经有一段时日了，还是先散散心的好。

夜幕降临，我向众人解释了之前发生的一切，原本很高兴的马基雅维利听说我没能杀死Rodrigo后相当生气，马上离开去了罗马。我回到房间准备安心地泡个澡，Caterina的出现给了我不小的惊喜。第二天一早，Caterina听到了炮声，我以为是有人在练习使用大炮就没太在意，谁想一枚炮弹直接打到了屋子里，我来不及穿上铠甲，随便穿好便衣就出门迎战。Mario大叔让我立刻去城墙上开炮抵御敌人的攻击，在村民撤离完毕前城门不能被攻破，他自己则带领一批人直接去前方和敌人对抗。

村民撤离完毕，敌人攻破了城门，我竭尽全力想要救大叔，不仅没能如愿，自己也中枪了，被同伴们救起后，我强忍着伤痛往回跑，带着妹妹和母亲从秘道逃离了这里。Mario大叔死了，但战斗远没有结束，我吩咐妹妹和母亲去Firenze，自己只身前往罗马，因为失血过多，我从马上跌落，陷入了昏迷。

流程

脱出很轻松，Mario大叔的攻击欲望很高，此时Ezio穿的是阿泰尔的铠甲，所以能力相当强劲。与妹妹对话完毕后有三个任务要完成，首先在城中帮美女搬东西，然后去城门外帮马夫抓马，最后到城墙上试射大炮，弄完返回家里，剧情结束后回到自己的房间（在建筑物二楼）。早上起床后大部分的能力与武器都丢失了，血也减得只剩几格（活该！），上马后道路是单一的控制好方向就行，登上城墙马上去开炮，时间还是比较紧张的，要以敌人的炮台为优先攻击目标，瞄准两个炮台中间的位置开炮能一箭双雕，在村民全部撤离前城墙的耐久不能消耗完，否则Game Over。敌人攻上来后只有盔甲兵需要注意一下，这家伙攻击力高，用不着防反了，抬起脚踢死他。

剧情完毕，路上的敌人可以无视，遇到妹妹后把离她最近的敌人弄死再一起往秘道走，与母亲汇合第一章结束。

记忆片段2 野兽遍地

SEQUENCE 2: A WILDERNESS OF TIGERS

剧情



不知因为何种原因，Animus对记忆的读取遇到了障碍，我也返回到了现实世界。走出车厢，定睛一看，我们已经置身Villa，没错，就是Ezio的刺客一族曾经居住的小镇。为了躲开Abstergo的追踪，我们将据点搬进了Ezio的密室，不过探索入口的过程并不轻松，如果不是我已经获得了刺客的行动能力，恐怕要想从密道走上来简直就是天方夜谭，在地道中，我看到许多幽灵，仿佛亲临Ezio一家与村民逃离的现场般。设备都弄好以后，我去城里接上电源，然后重新躺到了Animus上。

我的身分换回Ezio，等我意识恢复，身上的伤口已经被包扎好了，一位妇人告诉我，有人把我送过来就走了，还让我去找马基雅维利。我出门就找医生看了下伤口，医生说我上了年纪，这无疑严重地打击了我。服下医生给的药，我的状态又回来了，爬上观察点，地面的一小队巡逻兵引起了我的注意，我跟踪他们来到处刑台前，救出了一位刚失去爱妻的市民。我很同情他的遭遇，因为父亲、哥哥、弟弟三人就是这样在我面前被处决的，于是我帮助市民杀死了制造这场悲剧的人。

我用马基雅维利给的钱买了些新装备，罗马城很大，比起步行能有马骑就更好了，我杀死了管辖这块区域的Borgia小头领，还炸掉了他们的哨塔，权当是通知周围的民众这里已经不受Borgia控制了。接着，我投资重建了马棚，之后便与马基雅维利一边骑马一边交谈，稍不留神钱包居然被偷了，不过很显然这小偷是跑不过我的。随后，马基雅维利带我去见接头人，却发现接头人正在被几个士兵盘问，收拾掉士兵后，我追上Borgia的信使夺回了信，可就在我准备将信交给马基雅维利时，一群不明身分的人士跳出来袭击了我，我顺势进入了他们的遗迹，发现了一把特殊的钥匙，原来这群人叫Romulus，像这样的钥匙在罗马城里还有五处，全部找到就能拿到Romulus一族的秘传铠甲。

将信交给马基雅维利，他带我去了位于罗马地下的总部，在这里还见到了与我们站在同一边的Fabio，后者离开后，马基雅维利告诉我其实他在城里势力不算雄厚，因为佣兵、盗贼、妓女三大势力都不太愿意与他合作，看来是时候让我出马去交些朋友了。

流程

现代部分基本是没有战斗的，前半段完全就是攀爬，拉机关，没有解谜，有一点记住就行，Desmond是会游泳的。等众人在密室把设备都安排好就要去找四个电源箱了，它们分布在城内的各处，开启鹰眼就能通过电线找到它们，弄完去Animus上躺好，随便练习下就重新回到Ezio的世界。

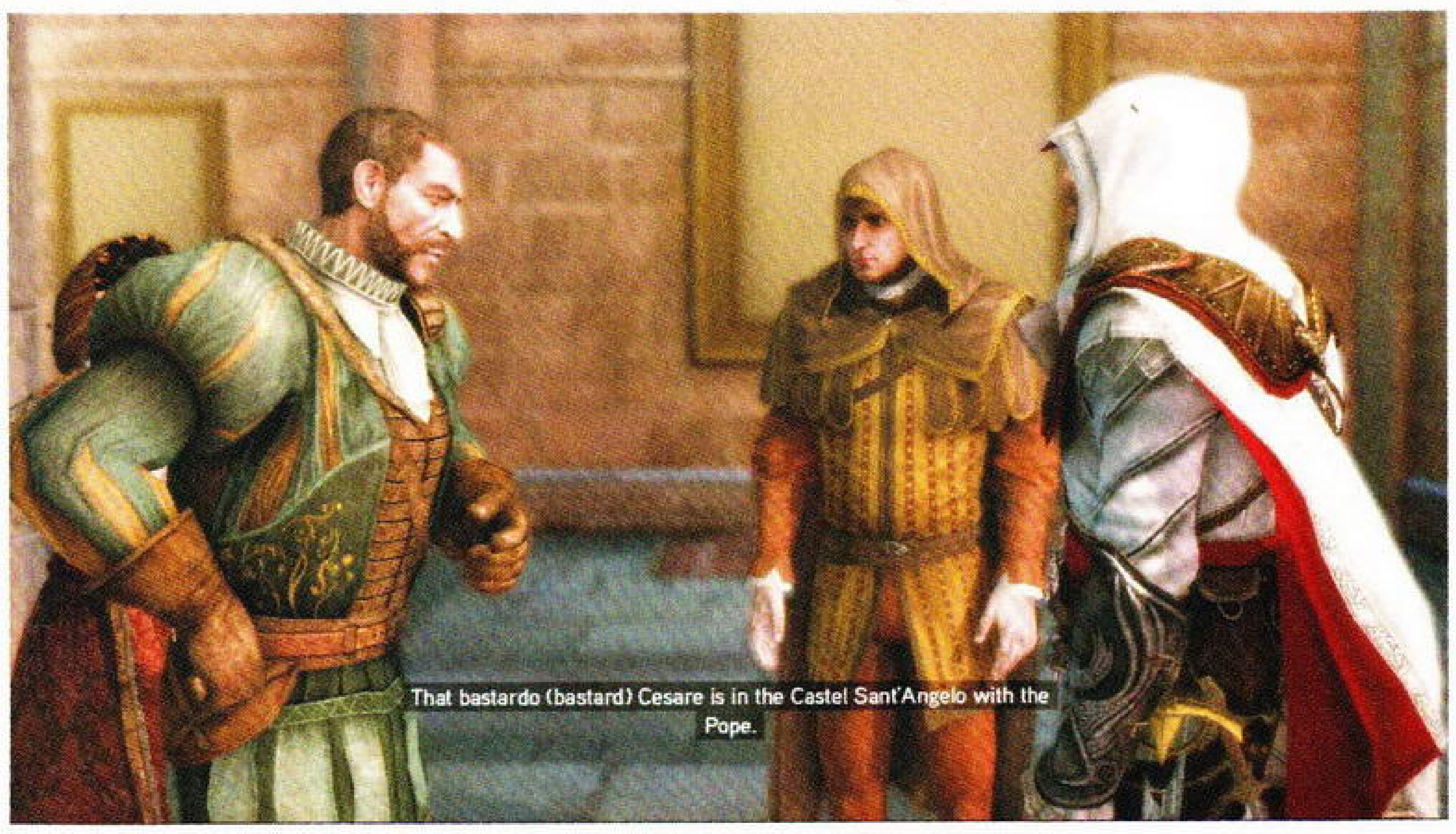
身负重伤，不能跑不能跳，老实走楼梯去找医生。对话完毕把武器菜单调出来，吃药，所有的动作都恢复了。爬上目标观察点，发动信念之跳，然后别急着从稻草堆里出来，偷偷跟踪旁边的一队守卫，路上有许多人群可以混入，到达地点就开战，然后去山坡上杀死罪魁祸首。与马基雅维利汇合后一起去铁匠铺，买点基本装备，刺杀小头目后再去塔顶放火。

买下建筑，以后能骑马了，抓到小偷再去找马基雅维利，替接头人解围后还要追回被偷走的信，拿回信后别忘了再偷走此人身上的钱，有一千五百块，接着系统提示收到现实世界的邮件，可以离开Animus并到自己的电脑上去查看。重新躺下，到达目标地点解决所有敌人，然后进入地下室，遗迹探秘开始了。遗迹内的行进路线很不明显，用鹰眼也找不到任何提示，场景又都差不太多，值得庆幸的是每块区域的走法只有一种，只要试出来能走，那么这条路一定就是正确的，当路被封死的时候就找墙上可以抓的，或者路中央可以跳上去的，几乎每个区域都不是走门通过的。

TIPS | 地下通道的作用类似于传送点，不过要先开启后才能使用。

记忆片段 3 勇士，情人，盗贼
SEQUENCE 3: THE FIGHTER, THE LOVER AND THE THIEF

剧情



Animus 显示我在现实世界收到了邮件，我离开 Animus 回去查看了一下，在阿泰尔的雕像前，我就走了一会儿神，Lucy 就开始批评我浪费时间，我的态度也不可能好，毕竟这段时间我已经被强迫做了太多事情：探索刺客的记忆，与圣殿骑士做斗争，寻找伊甸之果，还要“限时”拯救世界。不过我最终还是决定理解，毕竟在非常时刻，大家都不容易，随便休息了下，我又赶紧继续“工作”。

我首先找到了盗贼帮的老大 La Volpe，他热情地迎接了我，不过他一听说马基雅维利就连连摇头，说他是个叛徒，并要求我与他一道去看个究竟。我怀着疑惑的心情跟了上去，发现马基雅维利确实在和对方的守卫接触，还从他们那拿到了一封信。我立刻整理思绪，尝试思考原因，结果有盗贼帮的兄弟遇到了麻烦，事不宜迟我立刻上去帮忙。回到盗贼总部，我说服了 La Volpe，他也表示既然我相信马基雅维利是无辜的，那么他就相信我。听到 La Volpe 的决定我非常高兴，还投资把盗贼之家重新修建了一番。

第二站是妓院，我还没来得及说出此行的目的，就有女孩子跑过来说老板娘被人绑架了，要拿钱去交换。我带上钱赶到交易地点，谁知那帮绑匪收到钱就立刻撕票了，还企图将我也一同杀死，无奈之下我只有杀死他们拿回了自己的钱。回到妓院，我被眼前的场景惊呆了，母亲与妹妹居然正在同女孩子们说话。原来母亲与妹妹根本就没听我的话去 Firenze，她们直接跑到罗马来找我，还是马基雅维利告诉她们我有可能在这里的。由于老板娘被害，女孩子们一时不知该怎么办，Claudia 居然说她擅长经营，主动要求来担任老板娘一职，我很是生气，我的妹妹怎么能在这里工作，虽然说只是当老板娘。Claudia 显然没明白我的意思，她以为我小瞧了她的能力，但由于没有别的选择，我只能答应她的要求。

最后一站是佣兵总部，没想到 Bartolomeo 娶了这么漂亮一个妻子，他还是和以前一样好说话，我和他一起去刺杀了 Borgia 的一名小头目，几乎没有遇到什么障碍，我就轻松地与佣兵一族结盟了。等我投资把佣兵总部重新修建后，Bartolomeo 的妻子还告诉我如何使用信鸽塔。回到大本营，连马基雅维利也不得不承认我取得的进展是令人高兴的。果然过了才没多久，我就通过这三股势力搜集到了不少关键信息。我正准备出门采取行动，建筑师告诉我以后只要拿下 Borgia 的管辖范围就能在当地随时建立各种设施了。

流程

三个主线任务等待完成，地点在地图上已经标出，先后顺序没有要求。这里本人首先选择的是找盗贼的老大，二代中曾经和他一同行动过，触发剧情后在制定位置汇合，快速为伤者解围，然后要带他逃走，由于这小子不能爬墙，因此只能躲藏在人群里才能骗过士兵，注意不要走得太快，就算距离相隔并不远也可能造成任务失败。杀个传令官再撕张海报就能清空通缉度，然后说服盗贼老大，并给盗贼们重新装修住处。

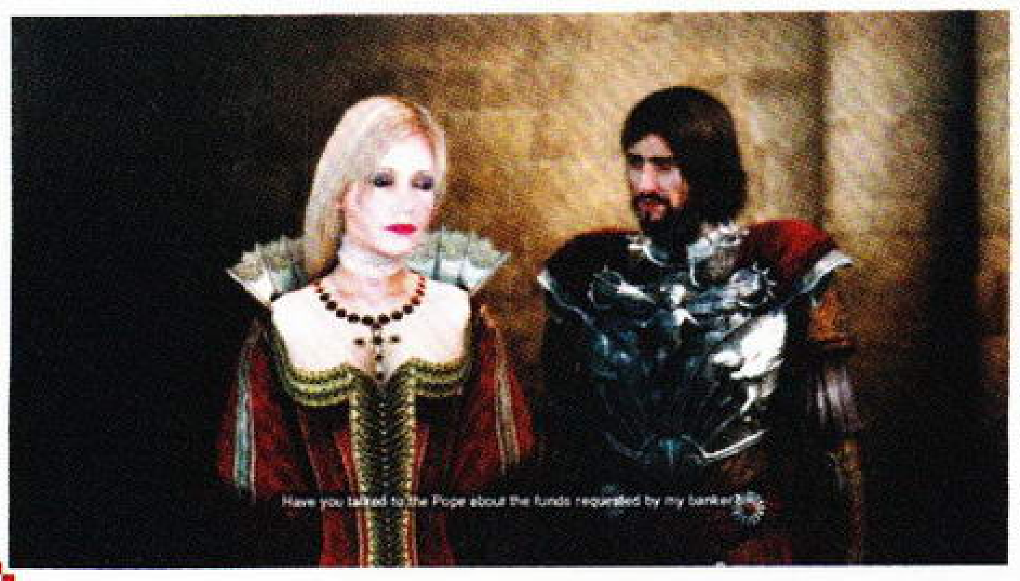
救老板娘需要准备好两千五百块钱，绑匪撕票后将他们全部干掉能把钱拿回来，返回妓院后找建筑师修房子，费用是两千五百块……接着去佣兵的总部，那里也能见到老朋友，然后要在目标逃跑前杀死他，换上手枪一枪搞定，放火后回去佣兵总部。找马基雅维利问清楚情况，剧情过后和一旁的建筑师交谈就能结束第三章。

记忆片段 4 盗贼的巢穴
SEQUENCE 4: DEN OF THIEVES

剧情

盟友们提供的情报果然准确无误，Caterina 会被关押在 Castello 的牢房里，马基雅维利则提醒我保证杀死 Cesare 和 Rodrigo，将营救 Caterina 放在次要的位置，不过我显然有我自己的理解，Caterina 是刺客一族不可缺失的一名盟友，她是重要的。

我悄悄爬上城堡，在窗外偷听到了不少细节，由于 Cesare 的提前离开，我失去了刺杀他的机会，而 Rodrigo 根本就不在城堡里。紧接着 Lucrezia 这个女人将关押 Caterina 的钥匙藏在了身上，我在她与情人约会的地方逮住了她，Lucrezia 相当不老实，我只能把她掐过去。救出 Caterina 后，我们把 Lucrezia 关进了牢房，由于 Caterina 受了伤，我只能抱着她往外逃。不过还好她骑马的力气还是有的，我要她赶紧回去找马基雅维利，自己留下来抵挡追兵。支撑了一段时间，我发现敌人的数量远超我的想象，关键时刻，Castello 的城堡遭到了攻击，所有的士兵都扔下我往城里赶，趁此机会我也赶紧逃跑。



摆脱追兵，我返回大本营，Caterina 已经安全到达，我把情况如实向大家解释了一番，并要盗贼老大 La Volpe 把 Claudia 和 Bartolomeo 叫过来，然后自己与马基雅维利来到外面交谈。我觉得罗马城内有许多受到 Borgia 压迫的住民，如果能将他们团结起来，那将会是一股巨大的力量，不过马基雅维利似乎对我的建议反应平淡。为了证明自己的观点，我拯救了两名正被士兵欺负的市民，市民们见到我表露身份，对我表示出了相当的尊重，他们的态度已然具备了加入刺客一组的觉悟，兄弟会能够有新的力量加入我真的很高兴。



才刚过不久，我训练的两名刺客就出色地完成了两个任务，在远处观察的我相当满意，然而当我准备返回之际，突然听到有人喊我的名字，我花了好一会儿时间来找这声音的来源，最后只发现一个奇怪的箱子，让人意想不到的是，达芬奇竟然躲在里面。找了个僻静的角落，我俩开始对话，原来达芬奇被 Borgia 抓去研制战争机械，他已经设计出了好几个危险的机器，看来我需要在 Borgia 将它们投入使用前就毁掉这些危险的东西，虽然它们都是达芬奇的心血。达芬奇说他记得以前替我制作的所有铠甲和武器，但我需要支付相应的费用，因为 Borgia 几乎就不给他工钱。我笑了笑，尝试着在他指定的地点与他交易了一次，价格虽说昂贵了些，但物有所值，我的双手袖箭终于又回来了。

在达芬奇的告知下，我了解到了机枪的具体位置，凭借娴熟的潜入技巧，我烧毁了达芬奇设计的图纸，原本以为将机枪直接炸掉就好，没想到敌人反应挺快的，把放有机枪的马车开走了。即便如此，敌人还是不可能甩掉我，成功地夺过马车后，我用达芬奇设计的机枪消灭了大量追兵，战争机械的杀伤力真是可怕。确认身后已经没有了追兵，我毫不犹豫地炸掉了机枪。大本营内，除了 Bartolomeo 其他人已经在等我，Bartolomeo 的驻地受到了法国人的干扰，完全抽不开身。经过一番探讨，我决定切断 Cesare 的资金供应，刺杀为他提供金钱的银行家。

会议结束，Caterina 准备离开，虽然我很希望她能留下，但她说如果自己失去了 Forli 就不会有人再把她当回事。走之前，她鼓励我要做好刺客的首领，重新夺回罗马城。

TIPS | Animus 的练习模式很容易被忽略，由于事关一件雷电装，因此建议大家还是尝试一下。

流程

剧情过后一路上有不少Checkpoint，它们还有另一个作用就是提示玩家可行的潜入路线，大部分守卫都分得很开，即使被发现也没太大关系，爬墙的时候如果不小心掉下来但尚未摔死，一时又回不到上面，就直接找敌人自杀。到达牢房后杀掉两个守卫，再去找钥匙，看到目标后先爬到高处，等触发杂兵登场搅局的剧情再下去抓这个女人，一路上有不少守卫要干掉，把她往牢房带的时候记得隔一段路就将她扔到地上休息一下，不然她会一掌把Ezio推开，那样的话又要去追，相当麻烦。保护Caterina脱出很简单，遇到敌人就把她放地上，离开城堡前要启动两个开关，有白光闪烁提示。上马逃出不远发生剧情，之后要独自抵挡不断出现的敌人一段时间，若成功就摆脱追兵后再回去。

终于可以培养刺客团了，连女刺客都可以收，让标记的两名刺客加入后马上就要刺杀两个目标，第一个可以直接杀，第二个则要跟踪一段路才能行动，另外，玩家可以先锁定目标再让刺客手下去搞定。找到躲在箱子里的达芬奇就赶紧与他交易，价格可不便宜，接下来只要杀掉目标守卫就能获得战争机械的情报了。第一台机器是机枪，将其摧毁前不能被发现，建议大家走房顶进入目标建筑，避开门口守卫，先烧了机枪的图纸（附近只有一名敌人看守），这里有一个Checkpoint，然后直接靠左侧走房顶点燃炸药桶，追着马车跑一段路就能使用机枪了，敌人比较多，尽量打准备开枪的，血不够及时吃药。



记忆片段5 银行家
SEQUENCE 5: THE BANKER

剧情



对Ezio记忆的探索进展顺利，我离开Animus出去吃了点东西，还好奇地向Shaun打听了下Caterina的下落。Shaun告诉我，Caterina回到Florence后立刻申请重返家乡，可是并未获得准许，不久后她就死于肺炎。“真是令人伤感的结局。”我一边这么想着，一边往Animus的座椅旁走。

我去找妹妹Claudia，之前开会的时候她曾说过知道一个人可能有办法接近银行家。那人名叫Senator Egidio，Claudia告诉我那人的所在地之后就不愿再和我多说话，看来这孩子还在生我的气，不过我的计划还是要跟她说清楚的：在我杀死银行家后，她手下的姑娘们就要立刻把银行家的钱偷回来。刚到达Egidio的住处，就发现银行家已经派士兵上门收缴资金了，Egidio因为一时拿不出钱遇到了麻烦，我趁机上去帮了他的忙，并谎称自己是Cesare的朋友，他完全没有怀疑我，一路上还跟我透露了不少信息。他并不知道银行家的具体位置，每次都是他去固定的几个地方然后由专人把他领过去，不过现在他没有足够的钱来上交。我在短时间内就弄够了钱，Egidio很高兴，他觉得我的出现简直可以说是拯救了他的性命，然后答应了我赋予他的任务。



几名守卫带着Egidio往银行家所在的地方前进，我紧紧跟在他们身后，岂料到达地点后出现了意外，银行家由于有事外出，其手下的士兵会负责把钱上交。突如其来的变故让Egidio也吃了一惊，不过他显然想不出什么好办法。我赶紧从房顶翻进了建筑物内，原来士兵们准备在核对完金额后就杀死Egidio，我抢先一步刺杀了专心数钱的士兵，并换上了他的衣服，被我杀死的这个家伙很显然是目前的几个士兵中官最大的，因此我命令他们放了Egidio，但新的难题又摆在了面前，他们居然要我拿着钱带路去银行家的所在地！

我根本就不知道路，只能假装镇定地走在最前，然后竖起耳朵听着他们的议论，一旦发现自己好像走错路就赶紧回头，也许是运气够好，也或许是这些家伙不敢轻易冒犯自己的上司，我最终还是安全地达到了目标地点，区域守卫刚放我通过不久，身后就有士兵赶来说发现了我假扮的这名士兵的尸体，等他们意识到自己的失误之时，我已经不见了踪影。既然身分暴露，这麻烦的行头就不需要了，替银行家守钱的士兵被女孩子引开了，其他女孩子手脚麻利地将钱转移走，而我也在女孩子们的掩护下，轻易地接近了银行家。将其杀死后，我摆脱追兵，回到了妓院，却发现拿钱回来的女孩子在门口哭泣，我心里一紧，赶紧冲上去询问发生了什么事情，女孩子们回答说原来有几名士兵偷偷跟踪他们来到了妓院。听闻此言，我整个人都蒙了，不顾一切地撞开妓院的大门，却惊讶地看到妹妹手里拿着带血的刀，几名士兵浑身是血的躺在地上。看来她确实是长大了，我小看了自己的妹妹，母亲看到我俩握手言和，心里也十分高兴。

流程

和Claudia对话，找到目标人物就赶紧清理士兵，和他同行的路上会有很多守卫，而且这家伙很容易掉血，可以雇佣妓女来转移敌人视线，同时也能呼叫刺客小队来一同作战。到达指定地点，如果身上有三千块钱就能直接对话继续主线，否则就要想办法弄点钱。偷听任务要尽量保持适中距离，可以暴露行踪但不能被两个关键士兵发现，在三个神经病吵架的地方士兵会回头（其实不是神经病），得提前躲好，继续往前会被一堆乞丐围住，果断撒钱来摆脱纠缠。遇到四个士兵守门的地方，敌人也会回头，在拐角躲着别靠近，等他们一转身就立刻上房顶跟过去。

钱被拿走后立刻从右边绕到有演讲者在唠叨的地方，墙边有一堆稻草，这附近就能爬上去。看到下方数钱守卫的具体位置后要火速往下走并干掉之，沿着黄色的装饰就行，最后装饰排列成一条竖线并且没有弧度的时候就可以松手跳了（中间还要抓一到两次），否则时间会来不及。换上守卫的衣服之后要带路去目标地点，如果听不懂士兵讲话就看左上角的提示，当状态显示为“MEDIUM SYNCHRONIZATION”或“STRONG SYNCHRONIZATION”则表示路线无误，但一旦变成“ANALYZING SYNCHRONIZATION...”就证明拐错了弯，要赶紧回头。到达地点后换下行头，马上雇佣妓女，跟踪的路上被发现任务立刻失败，所以只要有人就雇，有人群就钻，等我方的人员把钱偷走就可以杀掉目标了，但是在这之前不能被发现。建议剧情后翻进稻草车干掉最近的守卫，再跨过围墙把前方的四个人雇了，接着只要迎着目标移动的方向走过去将其杀死即可。



TIPS 本作只有十根羽毛，一百零一面旗帜，寻找压力大减啊！

记忆片段6 绝妙之计
SEQUENCE 6: THE BARON DE VALOIS

剧情

Cesare 成功地说服了法国人借给他一整支军队对 Bartolomeo 发动攻击，在我的帮助下，佣兵总部虽然抵挡住了敌人的进攻，但他们绑架了 Bartolomeo 漂亮的妻子，并威胁后者如果想见到自己的妻子就不带任何武器独自前往他们的军营。气急败坏的 Bartolomeo 试图带兵直接进攻敌人的营地，不过我及时地阻止了他，因为还有更好的办法。我准备去刺杀一些法国士兵，拿到他们的服装，然后我和佣兵们穿上这些衣服伪装成法国士兵，而 Bartolomeo 则假装成向我们投降，被押送进法军的营地，那个时候再伺机动手救人。

来到城下，驻守的士兵试图盘问我，还好之前在 Firenze 就遇到过不少法国女孩子，这种级别的法语还难不倒我。见到军队的首领后，他根本就没想过要放人，随着我的一声令下，大家一拥而上，但首领趁机带着 Bartolomeo 的妻子跑掉了。我迅速跟了上去，在他伤害 Bartolomeo 的妻子前将其击毙。夫妻二人团聚的场面很感动人，面对 Bartolomeo 妻子的感激，我撒了一个善意的谎言，称整个作战计划都是 Bartolomeo 想出来的。

流程



佣兵的总部遭到袭击，敌人会不断涌入，要趁敌人没有注意到自己的时候关上三处闸门，然后再全灭掉里面的敌人。骑马追到门口，剧情过后先回去商量对策，虽然任务要求是杀二十名目标敌人，但实际上随便找附近穿蓝色衣服的法国士兵杀满二十个就行，而且不一定要完美暗杀。众人汇合后计划实施开始，杀死目标的时候不能被人察觉，而且速度还要快，不然尸体会被发现，大部分目标的站位都比较分散，实在困难的地方就派刺客手下来帮忙。身分暴露以后几个铠甲敌人都很难打，不过呼叫手下的刺客能快速解决他们。打开大门进去，下面就要小心了，要是被发现人质就会被杀，依旧推荐用刺客小弟来大闹一场，然后自己趁乱接近目标，一旦进入射程就赶紧开枪秒杀之。



记忆片段7 通往 Castello 的钥匙
SEQUENCE 7: THE KEY TO THE CASTELLO

剧情

盗贼老大 La Volpe 跟我说这次需要去见见 Lucrezia 的情人 Pietro 了，而且最近似乎有未知人士警告 Borgia 远离 Castello，正在我们商量对策的时候，有一个盗贼跑回来说我们派出去的间谍位置暴露了。La Volpe 则想起马基雅维利昨天曾问过相关的事情，于是对后者的不信任又再次涌上心头，但此时没有太多的时间思考，我们立刻赶去救陷入危机的情报人员，等他们都安全，La Volpe 已经认定马基雅维利是叛徒，还说服我接受事实，接着就带领人马回去了。

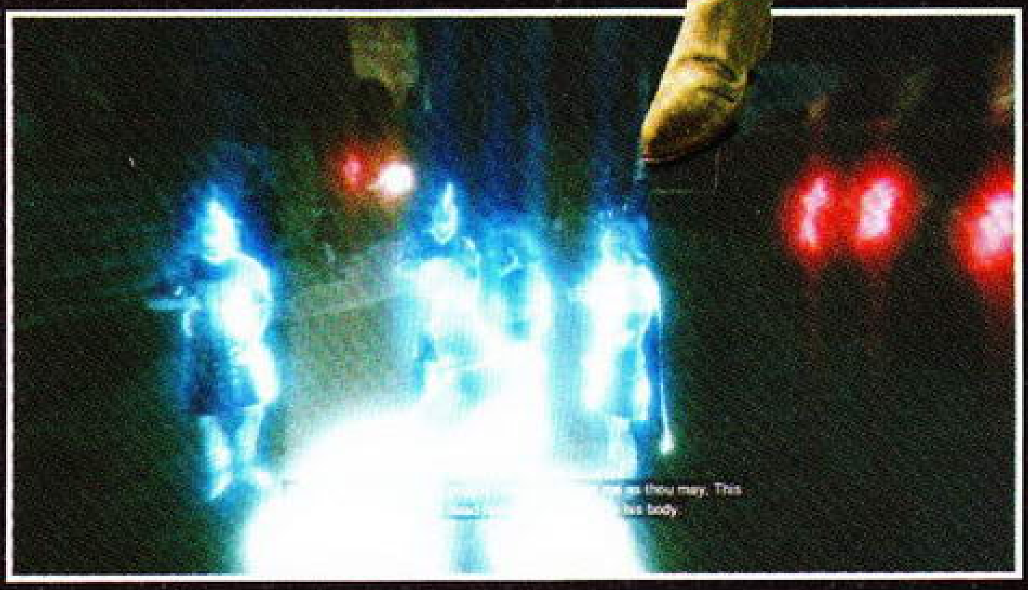
失去了盗贼的帮助，我还有手下的刺客们。随后我窃听了 Cesare 刺杀 Pietro 计划的全过程，盗取了将会参与刺杀行动的士兵的制服，在刺客们的配合下，我们表演了一出完美的伪装，救出了 Pietro，不过他已经被下了毒，我立刻将他送到医生那里，解救了他的性命，后者将通往 Castel Sant'Angelo 的钥匙交给了我。目的达成，我欲离开之际，却发现远处有个监视着我的人特别眼熟，仔细一想他就是那个在 Villa 遭到袭击时，在我关上地道门的前一刻逃走的人。和我对视几秒钟，那人便心虚得拔腿就跑，我抓住他后从其身上搜出一封信，他才是 Borgia 家族掩藏在我们刺客中的叛徒。

叛徒有了他应有的下场，可我突然想到暂时还不知道事情原委的 La Volpe 很有可能会把马基雅维利当成叛徒而错杀，之后就马上往回赶，在千钧一发之际，我阻止了悲剧的发生，并当着两人的面把事情都解释清楚了，这两人也终于握手言和，愿意相互信任了。在大本营，我让 La Volpe 把大家都召集起来，当然，必须包括 Claudia，因为她是即将举行的仪式的主角。当着大家的面，我们举行了庄严的仪式，Claudia 也从今天开始正式成为一名刺客。在仪式的末尾，马基雅维利告诉我他相信我所作的一切都是有理由的，因此他不会再过多的干涉，而我也正式成为了兄弟会众望所归的首领。

在房顶，我好奇地问马基雅维利为什么突然改变了立场，他却对我说其实他一直赞同我的做法，当初我营救 Caterina 后被敌人围困时，就是他派人奇袭了 Castello 的城堡，为我的逃生争取了宝贵的时间。我也告诉马基雅维利以后尽管大胆说出他的想法，这样我们之间的信任才能长存。马基雅维利还说要为我写一本书，而我则表示，如果他执意要写，别忘了写短点。另外，Cesare 会在近期回来一趟，他有事要和 Rodrigo 交涉，我要抓住机会。



流程



出门把敌人杀完，接着要跟着盗贼老大走，每隔一段路就会有敌人出现，这中间的时间间隔刚好够刺客手下们休息，Ezio 只用在一旁看着或者没事上去捡个漏。一连串战斗结束后要重新对话继续任务，如果玩家手下的刺客不足四个就需要去寻找，达到四人才能继续任务。跟踪任务里只要不被目标发现就行，一旦看到目标把衣服交给士兵，就立刻派出刺客将士兵杀死取得服装，自己继续跟踪。注意最后一处，也就是目标将衣服交给三个敌人后会回头从之前进来的门出去，此时要赶紧跳上墙壁躲开其视线。

爬到建筑物最高点，剧情过后的潜入不仅有时间限制，而且还必须不被发现，剧情中给的那一段镜头是在提示可行的路线，所以要仔细看，暗杀完四名士兵就在下层与自己人汇合。靠近行刑处，要按照规定路线假装巡逻，打开鹰眼就能看到地面的亮光，等小队走到离行刑台最近的地点时，就开启鹰眼找到目标（黄色），然后马上下手。追叛徒的时候一定不能被守卫干扰，因为这小子跑得很快，抓住他后要立刻去救马基雅维利，时间相当紧迫，全力奔跑！

TIPS | 回到现实世界，玩家是可以离开密室的，不过每次出门有时间限制——十分钟。

记忆片段8 Borgia家族的终曲

SEQUENCE 8: THE BORGIA

剧情

离开Animus，Lucy告诉我距离圣殿骑士们的卫星发射还有七十四天时间，我必须抓紧时间赶紧找到伊甸之果才行。

越回到Animus之上，我又变回了Ezio。潜入到Rodrigo所在的城堡，我再次窃听到了大量情报。Cesare和Rodrigo之间也发生了争吵，前者因为被我切断了资金和军队的来源焦急地向后者索取更多，而后者显然不愿再配合，而此时Lucrezia却冲进房间警告Cesare苹果里有毒，Cesare及时吐出了苹果，所以中毒不算太深。他气急败坏地杀死了Rodrigo，说自己会动用伊甸之果来得到自己想要的一切。面对Lucrezia的请求，Cesare毫不留情："你只是我妹妹，仅此而已。"我进入房间，礼貌地与死者道别，失落至极的Lucrezia将Cesare的行踪告诉了我。

追到Lucrezia所说的地点，我找到了伊甸之果，凭借这股神奇的力量，一路上的敌人都不是我的对手，但我同时也感受到伊甸之果的危险所在——这股强大的力量难以得到完全地控制，稍有不慎连使用者本身都会被吞噬。我将目前的境况通知给留守大本营的各位，眼下要干掉的敌人就只剩已中毒的Cesare了。我立刻出发，走在路上，所有人看到我都吓得往后直退，也许在不明真相的群众眼里，我们刺客一族原本就是可怖的"冷血动物"。Claudia跟我说，Cesare会在郊外会见圣殿骑士的支持者，看来我必须赶紧去搅局了。跟踪赴会者之一来到约会地点，出乎我意料的是Cesare的交涉很快就失败了，他们认为今日的罗马已经与过去完全不同，接受Borgia家族的金钱早已变成一种耻辱。看到我再度跟来，Cesare再次趁乱逃走，佣兵首领Bartolomeo说Cesare会集结他最后的支持者在罗马城门口集合，我与兄弟会的所有兄弟们都一同前往，最后Cesare被原本应该来迎接他的士兵们带走。

回到大本营，我与达芬奇进行了交谈，Cesare在被抓走之前说的那句"别以为这么容易就抓了住我"让我有些放心不下，而且伊甸之果的强大力量也让我颇为担心。最终，我还是决定离开，把一切来个了断。我与达芬奇到了个别，留下了一些钱给他，自己带上伊甸之果就上路了。



流程

根据提示逐步往上爬，用钥匙进门后的第一片区域攀爬思路堪比遗迹，要细心观察墙壁上的每一块可以抓手的地方，路线是惟一的，能找到路就绝对是正确的，类似于图书馆的地方要从书架往上层爬。剧情过后从屋顶翻到建筑物另一侧，由窗户进入屋内，然后去追那个混蛋，可以连续发动两次信念之跳，接下来一直追别停下，在指定地点附近再统一解决追兵。开启鹰眼，在中央的巨大陈列物内找到伊甸之果，用它干掉守卫。使用伊甸之果时可以蓄力，但会持续消耗生命值，不过松开按键就能恢复，逃离地图上的黄色区域再摆脱追兵就安全了。之后的战斗只能使用伊甸之果这一种武器，如果想弄死某一敌人的话需要靠近他，按住相应按键直到此人身上的光线由黄变白，松手后此人就会立刻死亡。跟踪的时候可以被守卫识破，只要不被目标看到就可以了。

记忆片段9 无法回头

SEQUENCE 9: THE FALL

剧情

事已至此，没有什么能阻挡我前进的脚步，Cesare的手下们还在残害无辜的人民，我追他直到前方已被高墙挡住了去路，他毫无选择地与我一战。战斗的末尾，Cesare依旧不肯认输，而我也没有马上杀死他，而是将他的性命交给命运自己去裁决。完成使命的我离开战场，将伊甸之果放在了Colosseum的某个密室里，隐藏了起来。

伊甸之果的下落已经追查到，我立刻从Animus上起身，正当我们准备动身之际，我突然想起放置有伊甸之果的那个密室似乎需要以某种方式来打开门，但我却没有看到有开关之类的东西存在，众人的讨论还没能有个结果，电力就已经没有了，整个房间陷入到一片黑暗中。由于没有选择，我们只能先去伊甸之果所在的位置看看再说，在离开刺客们的密室前，我想起了墙壁上的奇怪符号，通过运用鹰眼，我发现了隐藏的三个数字：1419、1420、1421，而通过Shaun的分析，我们提炼出了数字"72"。

来到Colosseum，由于要找到机关打开通道让其他三人进来，我只能在现实中继续发挥我的刺客本能，经过了一连串复杂的跳跃与攀爬，其他三人也顺利地进入了通往密室的神秘通道。通道里有许多隐藏的机关，不过在我的鹰眼面前这些都不是难点，接着，我们遇到了一个类似幽灵的女人，她时隐时现，断断续续地说了很多我听不懂话，就像Ezio遇到Minerva时一样，而且只有我能察觉到她的存在。

"我们将这里作为终点，直到那个值得发现它的人找到这里，并指引他拯救这个世界。"

"起初我们将真相记录在羊皮纸上，刻在石头里，融入人们的记忆中，可是这些都只是暂时的，因为它们会被烈火、饥饿、洪水所消除，那个时候，整个世界又再度陷入无知。"

"我们未能将他们建立得完美，但现在'他们'是我们最后的希望，虽然还存在着不足，而你就是那个'他们'。"

"你原本有着理解所有的潜能，但你破坏了我们的工具，或者让他们相互对立。我们已经尽可能的去摧毁，同时还封印了一些无法毁掉的。不过还是有漏网的存在，只是这些不足以影响到整个世界。这里很安全，永远都是，这里可以让我们储存物品、语言、智慧，但无法储存生命，即使我们找到了方法，时间也会将我们侵蚀掉。我们可以转移他的注意力，在他进攻右边的时候躲到左侧，但他的可触及范围超乎我们的想像，他的毅力似乎没有尽头，我们无法摆脱他的追踪。"

一连串的机关启动完毕，大厅的中央升起了一个神秘的小柱子，我上前伸出手掌，仅仅只是感应了一下，没有直接碰到，整个房间就开始发出巨大的响动，我们脚底的地板开始下降，慢慢来到了地底。对着最后一道门，我说出了"72"这个数字，门就乖巧地打开了，我走进密室，看到中央的平台上，Ezio的灵魂出现在了伊甸之果周围，看来苦苦寻觅的目标就在平台的中央。

"一百年来，我们尝试着联系你，但都没有结果，我们有六感，而你却只有五感，因为我们束缚了你的其中一感，这也是为了确保安全。你能够看、闻、尝、触、听，但知识却被封锁了起来。"

"我们本应就这么对你置之不理！"

"但想要做到太困难了，我们等着你Desmond，你会来到这里，你会启动它，直到一切都为时已晚的时候，你才会真正明白。"



TIPS 通关后玩家会返回罗马继续探险，想重挑战章节只要进入暂停菜单选择相应的记忆片段就行了。

激活所有的机关，一条直通中央平台的道路出现了，简直都不敢相信我们真的做到了，然而当我正准备询问伊甸之果时，墙壁上突然产生了大量的符号，Shaun 迫不及待地开始辨认。我不自觉地拿起伊甸之果，却发现时间仿佛停止了一般，而我自己，也已经无法自由移动，这时，那个神秘女人的声音再度响起。

“你的 DNA 与伊甸之果完全吻合，你启动了伊甸之果。在觉醒的七十二天之前，你诞生了，而你却是我们与我们的敌人结合而来的。现在有个人要陪同你进入到大门内，而她不应该出现在这里。”

我拼命地喊叫着，抵抗者，但身体依然不受控制地开始移动。

“这是你无法逃避的命运，天平必须平衡。”

一股神秘的力量控制着我，控制着我走向 Lucy，我尽力抵抗、祈求，但无济于事。

“你不懂的，我们必须引导你，快停止挣扎。”

我的身体，离 Lucy 越来越近。

……

我的袖箭，刺入了 Lucy 的胸膛。

“都结束了，道路就在你眼前，只有她才能让你的第六感觉醒，现在自己一个人继续前进吧！”

Lucy 倒在地上，我也晕了过去……

流程

最终章的流程很干脆，前半段是战斗，后半段是攀爬。战斗多又长，血量不足及时吃药，吃完药就在士兵的尸体上搜刮回复品。BOSS 战比较麻烦，不能一鼓作气干掉他，只能将其破防后再慢慢磨血，中间还有数次 QTE，不过都是连打固定按键，直接对 BOSS 发动防反是无效的，杂兵会无限出。这里推荐一个相对比较快的打法，杂兵出现后对任意杂兵发动防反，进入连杀状态后将尽快将所有杂兵连死，然后最后在连 BOSS 一下，接着用剑连砍，能快速打下 BOSS 不少体力，将其体力打到两格以下就会触发剧情。现代部分全是攀爬，路都不难找，但是过程很长，特别是放有伊甸之果的最终房间，简直是令人抓狂，不过为了结局，值了！



全奖杯／成就列表



奖杯／成就名称	解锁要求	奖杯种类／点数
Technical Difficulties	第一次进入记忆片段 9。（游戏刚开始时 QTE 的地方）	铜杯／10G
Battle Wounds	完成记忆片段 1。	银杯／20G
Sanctuary！Sanctuary！	记忆片段 1 结束后，完成重新启动 Animus 的任务。	银杯／20G
Rome in Ruins	完成记忆片段 2。	银杯／20G
Fixer-Upper	完成记忆片段 3。	银杯／20G
Principessa in Another Castello	完成记忆片段 4。	银杯／20G
Fundraiser	完成记忆片段 5。	银杯／20G
Forget Paris	完成记忆片段 6。	银杯／20G
Bloody Sunday	完成记忆片段 7。	银杯／20G
Vittoria Agli Assassini	完成记忆片段 8。	银杯／20G
Requiescat In Pace	完成记忆片段 9。	银杯／20G
A Knife to the Heart	完成游戏。	金杯／50G
Perfect Recall	将记忆片段 1 之外的其他任一记忆片段完成度达到 100%。	铜杯／30G
Deja vu	重新挑战一段记忆片段。（选取一小段主线任务即可）	铜杯／20G
Undertaker 2.0	完成 Catacombe di Roma 的洞穴探秘任务。	铜杯／20G
Golden Boy	完成 Terme di Traiano 的洞穴探秘任务。	铜杯／20G
Gladiator	完成 Il Colosseo 的洞穴探秘任务。	银杯／20G
Plumber	完成 Cloaca Maxima 的洞穴探秘任务。	银杯／20G
One-Man Wrecking Crew	完成 Palazzo Laterano 的洞穴探秘任务。	银杯／20G
Amen	完成 Basillica di San Pietro 的洞穴探秘任务。	银杯／20G
Bang！	摧毁机枪。	铜杯／20G
Splash！	摧毁大炮。	铜杯／20G
Boom！	摧毁轰炸机。	铜杯／20G
Kaboom！	摧毁坦克。	铜杯／20G
Home Improvement	修建五所建筑物。	铜杯／20G
Tower Offense	炸掉所有 Borgia 家族哨塔。	铜杯／20G
Show Off	完成十个兄弟会挑战。（包括盗贼总部、佣兵总部、妓院的挑战，可以在三个总部的黑板上查看，也能直接在暂停菜单的 DNA 下查看。）	铜杯／20G
Perfectionist	在 Animus 的练习模式中获得三枚金徽章。	铜杯／20G
Brotherhood	招募三名刺客。	铜杯／20G
Welcome to the Brotherhood	将一名刺客培养至十级。	铜杯／20G
Capture the Flag	找到罗马城内的所有 Borgia 旗帜。	铜杯／30G
In Memoriam	收集所有羽毛。	铜杯／20G
Dust to Dust	在现代部分找到一件宝物。	铜杯／20G
Serial Killer	无伤连续杀死十名敌人。	铜杯／20G
Spring Cleaning	用扫把杀死一名敌人。	铜杯／10G
Your Wish is Granted	往井里撒钱。	铜杯／10G
Fly Like an Eagle	在 Castel Sant' Angelo 的最高点用降落伞跳下来。	铜杯／10G
The Gloves Come Off	在佣兵总部进入，开始比武后，打到最后一轮，将赌注调为最大并胜利。	铜杯／10G
Mailer Daemon	返回现代时登录到自己的邮箱。	铜杯／20G
.. .– –– .– .–.. .. ...– .（摩尔斯密码）	解决所有十六号的谜题。	银杯／20G
Synchronization Established	完成整个任务时至少杀死一名敌人。（多人模式）	铜杯／10G
Needle in a Haystack	躲在草堆里成功刺杀目标。（多人模式）	铜杯／5G
Strong Closer	以十秒的领先优势赢得比赛。（多人模式）	铜杯／20G
Fast Learner	杀掉目标后在十秒内摆脱追击者。（多人模式）	铜杯／25G
Role Model	在一个任务里获得所有奖励。（多人模式）	铜杯／20G
Overachiever	一次刺杀就获得七百五十点或更高。（多人模式）	铜杯／20G
Abstergo Employee of the Month	每种奖励都获得过一次。（多人模式）	铜杯／20G
Ahead of the Curve	在有多个追击者追你的情况下成功逃脱。（多人模式）	铜杯／20G
Job Skills	进入战斗状态后，杀死目标并成功逃走。（多人模式）	银杯／20G
Download Complete	Reach Level 50（多人模式）	银杯／40G
Julius Caeser	获得其他所有奖杯。	白金／–

TIPS 这次许多任务都追加了挑战项目，例如“八分钟内离开此区域”等等，它们直接影响到任务完成率。



1995 年，《皇家骑士团 2》(Tactics Ogre) 于超任平台发售，之后有移植至 SS 和 PS，其中 SS 版还添加了语音。对于这款游戏，对游戏历史稍有了解的人都不会陌生，超高的评价、长期的玩家支持率、渊源深厚的《FFT》、制作人松野之后的两部满分作品，都是耳熟能详的话题，对我个人来说，这也不是一款普通的游戏，而是有着特殊意义的那段岁月。

现在，这款作品在 15 年后进行了真正意义上的重制，PSP 上的《皇家骑士团 2 命运之轮》和原作相比，除了主线剧情之外，几乎可以看作两个不同的游戏！而且即使是在剧情方面，也有大量的添加和修正，命运之轮系统更是创造了全新的二周目游戏方式。还等什么呢？和我一起进入游戏的世界吧！

文 曹纲　编 洛克　美编 anubis

通关时间：一周目通关约 30 小时。

皇家骑士团 命运之轮	Square Enix	策略角色扮演
PSP タクティクスオウガ 运命の轮		日版
预定2010年11月11日发售	1人	4800日元
无对应周边		

系统介绍

按键一览

按键	地图画面	战斗画面
○	调出指令菜单、决定	调出指令菜单、决定、查看地形效果
×	回到所在据点、取消	返回目前行动的单位、取消
□	配合上下键进行放缩	配合上下键进行放缩、配合左右键切换 2D 和 3D
△	调出编成菜单	调出战斗单位一览菜单、指令介入
START	调出系统菜单	调出系统菜单
SELECT	查看帮助	查看帮助
L	未使用	调出命运之轮 战车界面
R	未使用	未使用
方向键	光标移动到邻近据点	光标移动到邻近格
摇杆	光标移动	光标移动
START+R	截图	截图

※可随时在系统菜单的“操作方法”项查看。

半即时战斗系统

作为 SFC 版《皇家骑士团 2》(以下称为原作) 的招牌战斗系统，曾经大受好评。当时的 SRPG 游戏大多



采用回合制来进行战斗，而半即时战斗则使得战斗按照敌我方各单位现有 WT 的量来交错进行，每个单位的各种行动（包括待机）都会使得 WT 发生变化，然后重新排序直到再轮到自己行动，紧张感和由此衍生的各种战术都让玩家沉迷其中。

这次的复刻进行了进一步的调整，去除了 AGI 在 WT 中的计算，避免了原作后期可能出现的 AGI 过高的人无限行动的情况，同时将行动顺序直接显示在屏幕下方，避免再调出菜单查看。另外，由于增加了技能（スキル）项，每次行动都可以同时使用移动、行动、技能三个指令，使得战斗更加多样化。例如盗贼先移动到敌人背后，使用技能“スニークアタック”后再攻击敌人，一口气给敌人以重创；攻击敌人到濒死后马上使用技能说得；偷盗后再一刀砍死等等。当然，行动时要考虑地点、和同伴的配合以及自己下次行动的实际，有时候只是移动甚至原地待机更为有利。

多分支系统

另一个原作的标志系统仍然健在，那就是多分支系统，游戏从一开始玩家就面临着众多的选择，有关系不大的选择进军路线，有影响同伴忠诚度或民族好感度的行为选择，也有同伴加入相关的众多选项，甚至整个剧情走向也由玩家一手掌握。L（守序，LAW）、N（中立，NEUTRAL）、C（自由，CHAOS）三线选择至今仍然让玩家争论不休，三线中不但剧情有巨大变化，还关系到特殊同伴的生死以及同伴的加入。具体的选择如下，选择后主角的性格也会随之变化。

其中在第一章结束时回答レオナール的问题时选择第一项进入 L 路，选择第二项则进入 C 路。第二次分支是在 C 路第二章结束的时候，再次回答レオナール的问题，此时选择第一项进入 N 路，选择第二项仍留在 C 路。在本作中，目前的路线会直接显示在存档的图标上，查看起来非常方便。



©1995, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

第一章 N
你要我弄脏自己的手么?

第二章 C
世间之事无法断言

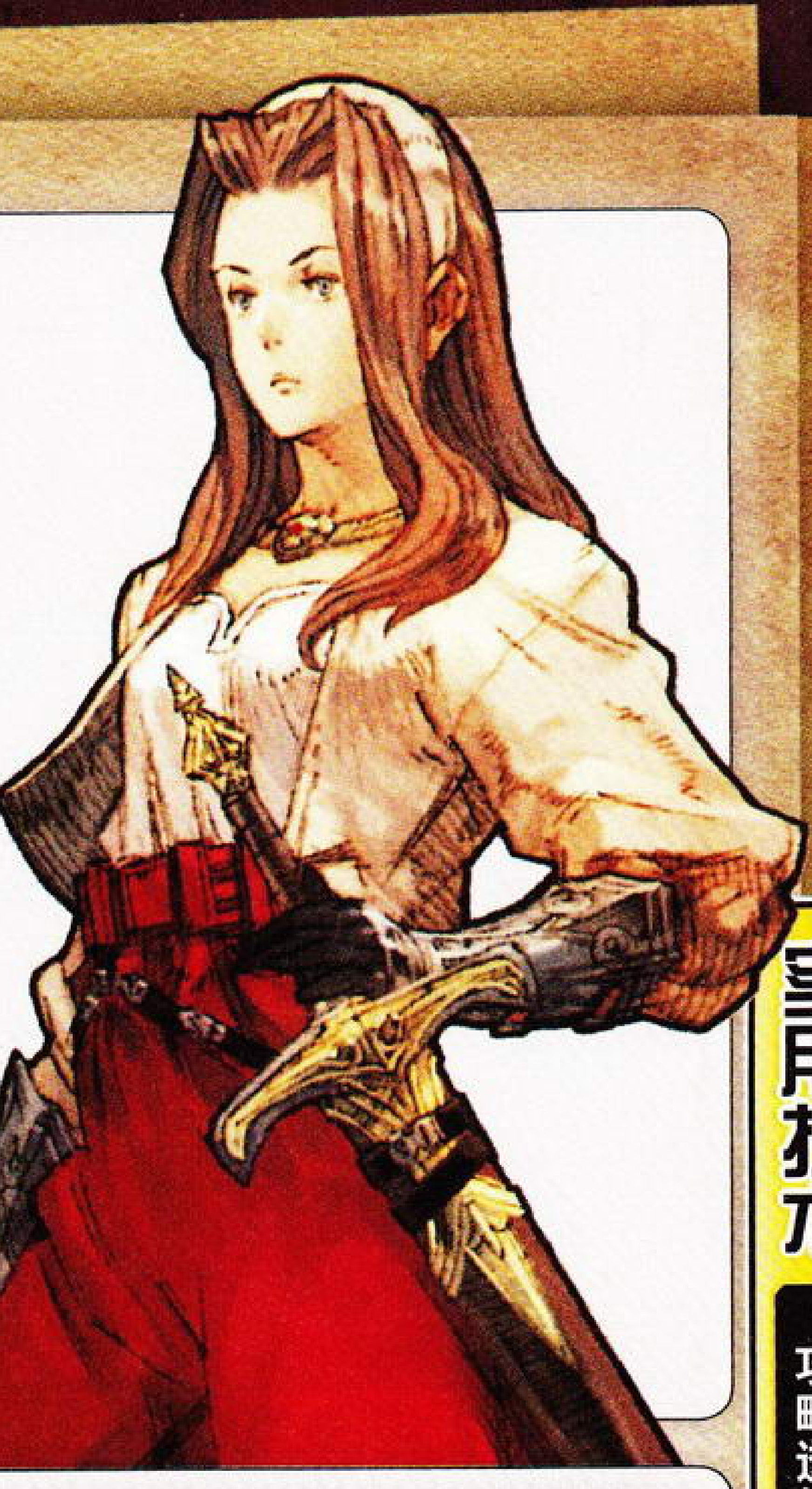
第二章 L
谁也无权责备我

第三章 C
野心与欲望之争，失败者贱若猪狗

第三章 N
继续拯救下去

第三章 L
欺骗与被欺骗

第四章
携手共进



华伦日记

华伦日记(ウォーレンレポート)是原作中很受欢迎的系统，不仅可以随时查看发生过的剧情，很多隐藏要素都是通过查看日记中的其他（本作为新闻ニュース）来触发的。在本作中，华伦日记得到了大量的强化，除了会记录游戏时间、战斗次数之类的数据之外，还增加了命运之轮·世界、称号、音乐（ディーバの谱面）等新内容，游戏指南（ブレイガイド）也有大幅增加内容，收录情报也会随着游戏的进程而增加，甚至通关后还有新内容。此外，满足特定条件（拿全4风神器后，第二次到达死者宫殿的最深处并顺利完成战斗）后，还会增加カオスフレーム项，可以查看游戏中的隐藏数值：各民族的友好度，这对玩出隐藏结局还是很有帮助的。



中断和存档

本作的记录方式和原作一样分为战斗中的中断和非战斗时的存档，其中在战斗中选择中断会在保存后回到标题画面，但是出去后中断存档不会消失，而且可以保存多个中断存档，这给我们带来不少方便。至于普通存档，也不再是只能保存3个，你愿意保存几十个都行。注意中断之后同样的行动会有同样的结果，打算通过中断来反复说得的话，需要改变一些行动方式才能改变结果，这点有些类似当年的《火炎之纹章 圣战之系谱》。



※本作没有了原作的复位快捷键，但是无论是在战斗中还是非战斗时，都可以通过系统菜单中的“回到标题画面（タイトルに戻る）”来返回标题画面。

命运之轮·战车

命运之轮·战车(C.H.A.R.I.O.T)是本作的全新系统，在战斗中按L键可进入该系统，在这里可以回溯到之前50步行动，并且返回其中任意一个来做相应的改变和调整，可以看作快速的SAVE&LOAD，这也是降低游戏难度的一个尝试。



不过，战车的使用次数会在华伦日记中记录下来，甚至还会影响到某些称号的获得，因此对于追求完美的玩家来说，还是尽量不要使用这一系统。

命运之轮·世界

如果说战车只是降低难度方便新玩家的一个手段，那么命运之轮·世界就是老玩家的恩物了，通过它，我们可以在一个存档中经历所有的路线，尝试所有的选择，收齐全部的同伴，这怎能不让人为之热血沸腾?

不过这一系统并不是一开始就可以使用的，平时只能通过华伦日记中的命运之轮来查看自己目前的路线和途中发生的各种战斗和剧情，直到通关之后，命运之轮的真面目——世界才显现出来！此时命运之轮中会在不少关键时间点处增加穿越点（アンカーポイント），在这些点按○键并确认后，即可穿越到该点所在的剧情。例如我们可以回到1章的末尾，改变路线的选择；可以回到救回公主之前，弥补错误选项带来的悲哀……

穿越后不保留的东西	穿越后保留的东西
华伦日记中的时事、新闻、人物，穿越点之前分支的选择、隐藏要素的进行步骤、游戏主线的进程，这些都是跟穿越点的记录一致。	当前的称号，队伍的成员、等级、技能、道具、装备，华伦日记中的其他项，商店中的商品，这些和穿越前的数据保持一致。

例如在通关之后穿越到最初的点，那么在1章之后出现的同伴在华伦日记中并没有记载，但是队伍中仍然有以后加入的同伴。穿越之后，如果遇到队中同伴为强制GUEST的情况，那么仍然是GUEST；如果遇到队中同伴是敌人的情况，那么该同伴可以正常出击。值得一提的是，穿越后，敌方的等级会跟随我方出击队伍的最高等级。

此外，如果穿越回去收同伴的话，需要注意满足全部条件。例如L路在2章忘记救骑士ラヴィニス，那么穿越到2章救出她之后，并不能马上穿越去3章发生相应剧情，因为在3章的穿越点的记录中，她是已经死亡了的（可以查看华伦日记中的人物项），必须从2章一直前进到3章，在穿越点之后存档，这样才会更新3章该穿越点处的记录。

由于有命运之轮·世界系统，我们不用重新开档就可以体验到全部路线，那么第一次选择哪条路线呢?个人推荐是L→C→N，注意如果一周目选择N路线的话，会在一周通关之后无法收到隐藏同伴歌姬。



TIPS 购物时按□键后，可以用上下来翻页，查看物品之类的情况也类似。

职业系统

原作的职业系统也是很有特色，它不是通过等级和转职道具的限制，而是只要能力达到指定数值，就可以转职为新的职业。各个职业都有自己的成长率和特色，例如可装备的武器、可使用的魔法等等。在本作中，职业系统从根本上做了改变，等级或能力的限制被彻底废除，只要有相应的转职道具就可以转职成功，当然，转职成功后对应道具会消耗掉1个。

普通的转职证可以在商店购买或者从对应职业的敌人身上偷取、掉落，其中商店可购买的转职证和其他装备道具类似，随着剧情的推进，可以买到的物品种类也会增加。至于特殊职业，例如主角自己的君主（ロード）、姐姐卡秋娅的公主（プリンセス）、白骑士等，就需要通过特殊剧情来获得了。

此外，原作的基本职业进行了合并，所有职业都可选择男性或女性，例如忍者的女性职业为女忍（クノイチ），这对某些对性别敏感的玩家来说是个好消息。除了龙之外，鸟人、蜥蜴人等亚人也可以进行转职，具体情况和人类类似。

职业等级

如果说以上变更还只是小打小闹的话，那么接下来要说的就是颠覆性的内容了，那就是职业等级的设定。

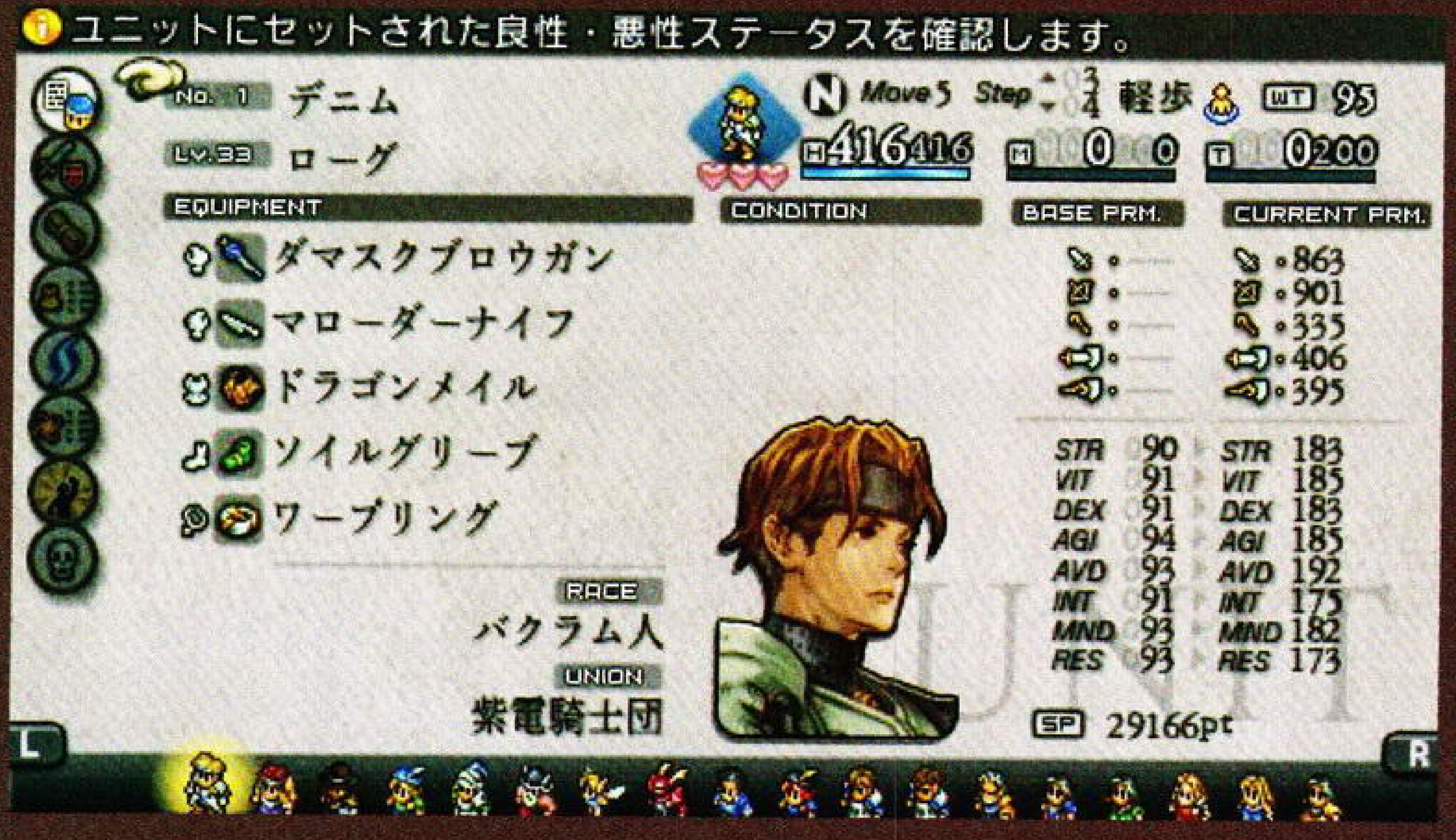
本作完全废除了同伴个人的等级和经验，取而代之的是职业等级的设定。职业等级和经验是男女职业共用，等级上限为50。例如从忍者转职为骑士的话，那么现在的个人等级就变成了骑士的等级，最直接的后果就是后期一堆有特殊职业的同伴加入时，等级都是惨不忍睹的个位数，不经过锻炼根本无法上场作战。然后本作的装备除了职业的限制之外，还加上了等级的限制，低级别的职业根本穿不上好装备，只能用商店货一点点练上来，面对这种情况，有不少人选择了说得敌方的高等级新职业，但是说回来后，等级会自动改为队伍本身的该职业等级，超过等级限制的装备则会自动卸下……

己方职业等级的提升也是靠战斗获得的经验值，不过在战斗中并不会显示，只是在战斗胜利后才会显示获得的经验总量，并分配给参战的各职业（包括参战的NPC同伴以及说得的同伴）。等级越低，参战的该职业同伴越多的话，该职业所分配到的经验值就越多。

基础能力值

另一方面，既然没有了个人等级，那么同一职业的两个同伴，能力又差别在哪呢？其实每个同伴都还有自己的基础能力值，如图所示。

基础能力值的提升有两个方式，一是和原作类似的在战场上吃卡片，二是在过关时，职业升级的话，该职业出战的同伴的基础能力也会提升，提升值和职业的成长率相关。基础能力的各项能力上限是100，利用职业升级时的提升能力和自由转职，可以让自己喜欢的同伴的基础能力加满。反之，由于不出战的同伴不会提升基础能力，因此如果前期就招收各种职业并练很多级的话，后期加入的同伴就很难提升能力了。



根据职业等级和基础能力值的相关设定，甚至会衍生出极端战术：全部出战同伴全部转职为同一职业（例如最常用的弓使），这样战斗胜利后所有经验值都是该职业的，而且出战的同伴全部会提升基础能力值。高等级压制再配合全AI战术，甚至可以自动战斗一直用到通关！

但是使用这种方法需要注意一点，那就是剧情战时，如果等级超过敌方等级15级的时候，敌方的等级会直接提升到和我方出战同伴等级相同，装备也会换成相应等级的装备，战斗难度随之大幅提升。因此使用单一职业的战术时，不要过度练级。



技能系统

技能系统是本作完全新增的系统，通过战斗胜利后获得的SP，可以在编成画面学习和设置技能（スキル）。技能分成以下4种：

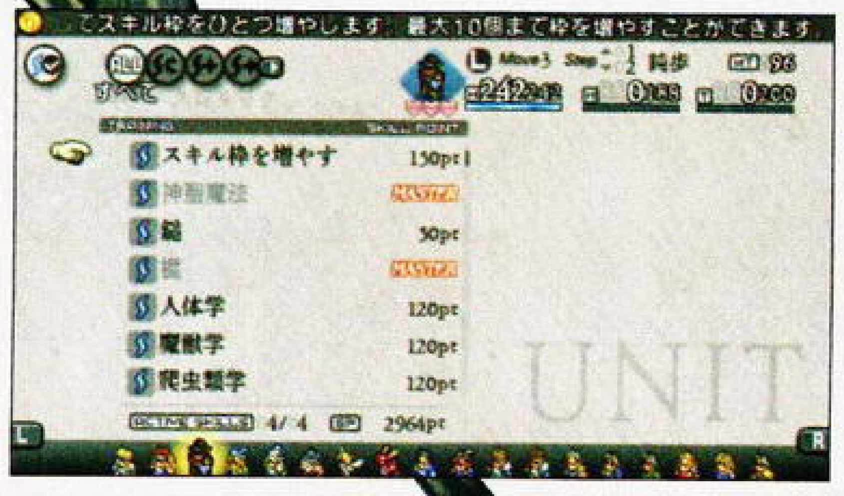
1. 指令技能（コマンド），例如各种魔法，战斗中在行动项中使用。
2. 支援技能（サポート），例如各种装备、攻击力上升、移动力上升等，装备后自动有效。
3. 攻击技能（アクション），例如说得、偷盗等，战斗中在技能项使用。
4. 特殊技能（スペシャル），特殊攻击技能，战斗中在行动项中使用。

其中部分支援技能（例如增加移动力等）在学会之后，也可以转职为其他职业后继续装备，其他技能则大多是职业限定。例如从法师转职为战士，则学会的魔法无法使用。作为特殊情况，主角德尼姆的隐藏职业君主（ロード）自身并没有可学的技能，但是可以使用已经学会的绝大部分技能。

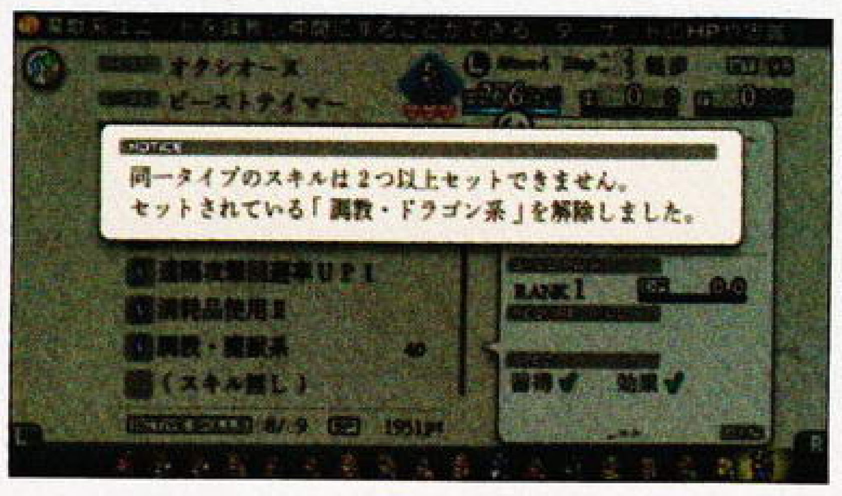
注意各职业可学会的技能并不会一开始就全部显示，而是随着等级的提升而逐步显示。要想知道最高等级可学习哪些技能，可利用本作新的组队对战功能查看，在那里编成的职业都是50级，可以在编成时候查看全部可学技能。

至于可装备技能的数量，则是通过学习技能中的第一项来增加，每个同伴最多可同时安装10个技能。注意有些技能是不能同时装备的，例如移动力+1和移动力+2，或者不同的说得技能。需要注意的是，反击这次也变成技能了，要升到反击Ⅳ才有原作中的威力，而且必须装备上才会反击。至于好消息，是这次可以用弓箭等远程武器来反击远程攻击，而敌人也会……

学习技能所需的SP也需要参与战斗才会获得，不过战斗可以无限进行，不像等级提升有上限，所以倒不用担心后来加入的同伴无法获得足够的SP。另一方面，后来的同伴毕竟比长期前线作战的大众脸少了很多SP，本作也提供了一个快速学习技能的方法。具体过程是让学习过技能的同伴在战斗中彻底死亡，这样他会留下遗物，让其他同伴拾取后就可以继承技能，类似《FFT》中的设定。当然，同伴的负伤和死亡都在华伦日记中有记录，并且也会影响数个特定称号的获得。







TIPS 按START+R键可以截图，图片格式为PNG，存放在记忆棒的指定目录下。

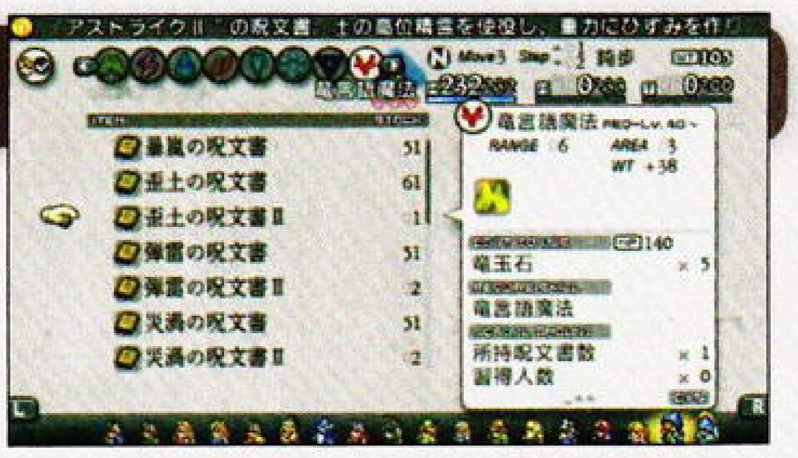
熟练度

本作的不少技能都有等级和熟练度的设定，例如装备弓技能之后，可以查看到弓技能的等级和目前熟练度，随着等级的提升，命中和伤害值都会随之增加。此外武器等级每2级学会一个必杀技，最高为8级，这些必杀技有的可攻击多个敌人，有的则会附加各种异常状态，在战斗中会发挥重要作用。注意要使用必杀技必须同时装备该系武器和对应的技能，通过行动→必杀技菜单来选择使用。

熟练度的获得是靠战斗中使用对应的武器攻击敌人，造成的伤害越高，则获得的熟练度越多，升级也就越快。很多玩家都会发现前期熟练度提升得非常慢，中后期速度则有明显加快，正是因为这个原因。另外使用必杀技需要消耗对应的TP，TP则是通过攻击敌人或者受到敌人攻击等方式来获得的，默认上限为200，可以装备相应的技能来提升上限以及获得的速度。

※游戏中不仅是武器技能有等级设定，就连说得之类的也有……

魔法系统

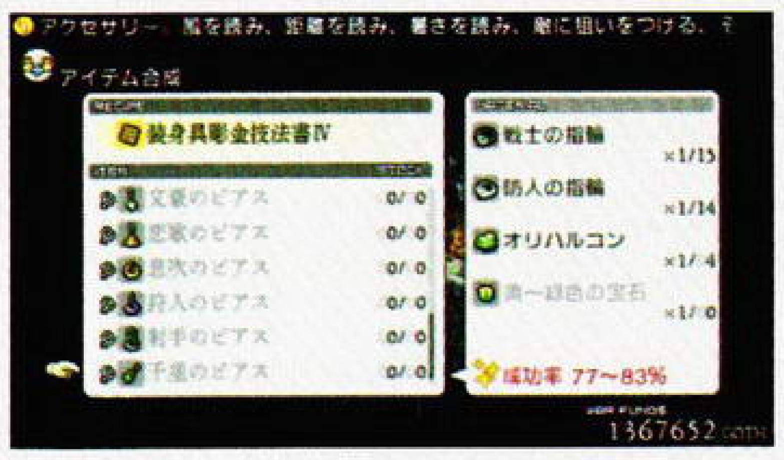


本作的魔法系统相比原作也有大幅改动，普通魔法种类从4种增加到6种，此外增加了尸灵术、忍术、武士舞、音乐，新的4种魔法和龙语言魔法使用的时候都需要相应触媒。此外，本作的魔法不是装备上的，而是通过咒文书来学习的，遇到强力的魔法，还真难决定让谁去学……

除了在菜单中学习咒文书之外，还可以在战斗中使用咒文书。除了能够使用一次该咒文之外，使用的同伴也会学会该魔法。在同职业战术时，使用咒文书是经常要做的，例如对付那些不死系的除灵魔法。

合成系统

合成系统是本作中的新增系统，和其他游戏的类似系统一样，需要获



得合成书，然后收集所需的素材，在商店选择物品合成项进行合成，需要注意的是要到第2章才可以进行合成。

※利用合成系统可以获得强力的装备和道具，但是合成时的成功率设置以及每次只能合成一个，使得后期会因为这一系统耗费大量的时间。

称号系统

本作中添加了称号系统，和现在流行的成就、奖杯之类的类似，满足指定条件的话，就会获得相应的称号，不过很不醒目，只是在地图界面的主菜单处才可以看到最新获得的称号。

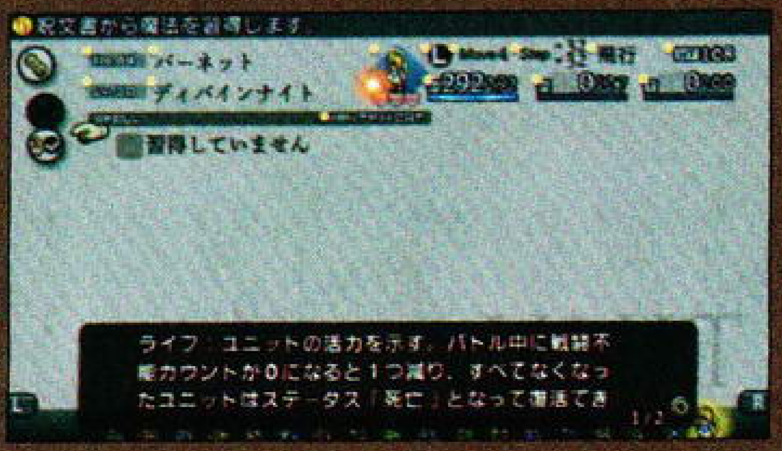
※在华伦日记的称号项中，可以看到已经获得的全部称号。

生命系统

在编成画面可以看到，本作的同伴HP左边有三颗心，代表的是生命值。

在战斗中我方同伴战斗不能时，会倒在地上，头上出现从3到1的倒数的数字，在倒数结束之前，用道具（祝福の圣石、至福の圣石）或者复活魔法来救回他的话，只算负伤一次；如果没有救回，这次战斗他就会消失，人物的心则会减少1颗。3颗全部耗尽之后，就会在战场上死亡、计入死亡人数。

心只能通过特定的贵重道具（圣灵药エリクサー）来恢复，因此要尽量避免重要同伴的负伤和死亡。



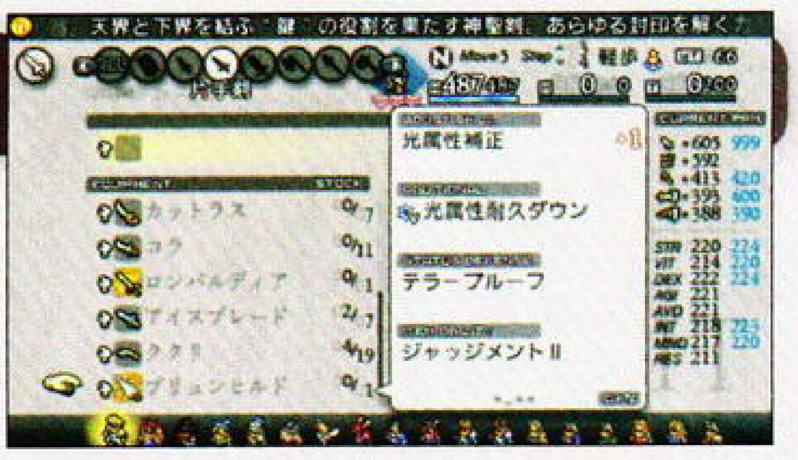
特殊战斗据点

本作取消了训练模式，想打剧情战斗之外的战的话，可以在非城镇的地点来回走动触发随机战斗，如果是路过不想战斗，可以在出击界面按×键选择中止战斗，这样不会增加战斗回数。如果进入战斗再选择退却的话，就会增加战斗回数和未获胜战斗回数。

此外，游戏也提供了必定会发生战斗的特殊战斗据点，既有原作中的死者宫殿，也有新增的フランパ大森林（2章开始）、海贼の墓场（4章开始）以及サン・ブロンサ遗迹（通关后才会出现）。这些除了要到达指定章节外，还要查看华伦日记中的相关新闻才会出现。例如大森林就是要在阅读华伦日记中的新闻“フランパ大森林の狩猎解禁”才会出现，而且其中可探索的区域也会随着章节的推进而增加。

※在这些战斗据点的深处，还有本作的隐藏BOSS等着玩家的挑战，平时也可以用来锻练新入队的同伴。

装备系统



在原作中，有很多装备有着隐藏效果，例如使用圣者之戒来除魔、青光和红光首饰能防止所有异常状态等等，本作中，随着装备数量的大幅提升，有这些特殊效果的装备也多了很多，而且效果也不再是隐藏的了，可以直接在游戏中查看。如图，在查看装备的普通数值时，按□＋方向键可以切换到该装备的其他属性页面，其中第二页就是各类隐藏效果，分别如下：

1.BOOST SKILL：技能增幅，装备后就会有效果

2.ADDITIONAL：追加效果，武器攻击后的附加效果

3.STATUS DEFENSE：状态防御，对指定异常状态的防御效果

4.ITEM ABILITY：使用效果，在战斗中当作普通物品使用时的效果

这次的转移指环（ワープリング）就不是装备后移动方式变为转移，而是需要使用后才能够在接下来的数次行动中获得转移效果，每次战斗中还有使用次数。此外，游戏中还存在隐藏的套装设定，比如原作中就有的奥伽套装。

塔罗牌系统

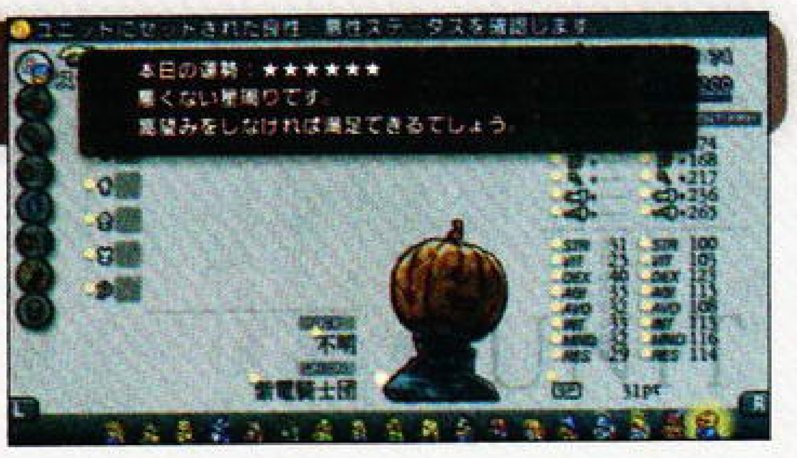
原作中的卡片在本作中变成了塔罗牌，除了在战场上拾取后可以增加基础能力值之外，还可以出售和使用。具体效果可参考后文中的相关资料。

偷盗系统

本作新增的职业强盗（ローク）可以学会偷盗（スティール），一般能偷到的都是货币，某些特定敌人身上则能够偷到一些好东西。注意偷盗只能得到道具，而无法直接偷取敌人的装备。眼红装备的话，还是说得后砍下来吧。

※同一个敌人可以多次偷盗，随着偷盗等级的不同，能够偷到的物品也不相同。偷盗同一敌人一定次数之后就无法再偷，成功率锁定为0%。
※强盗的转职证直到通关都不会在普通商店出售（可以在4章魔女的隐藏商店购买），前期想偷盗的话，尽量说得敌方出现的强盗职业。

帮助系统



无论什么时候，只要按下SELECT键，就能看到界面上所选物品的解说，并直接显示在界面上方，并不需要再去按一下确定。对装备、技能以及其他不明白的地方，多使用帮助来查看解说吧！

此外，忠诚度是查看人物名字时显示的内容，具体对应表可参考后文中的资料。查看人物头像时出现的则是该人物的幸运值（LUK），会随着时间的推移而波动。比起原作，LUK的作用也降低了不少，可不必过于在意。

实用技术 攻略透解

说得系统

说得是在原作就用得非常普遍的指令，在本作中仍然有重要作用。不过，这次说得不再是主角的特殊指令，而是需要学习并装备对应的技能，才能去说得对应种族的敌人。

敌方的种族可以通过 SELECT 帮助查看人物小图标处的解说来得知，而相关技能只有特定职业才能够学习，具体如下：

技能	对应种族	习得职业
说得 · 人间系	人类、有翼人	ルーンフェンサー＆ヴァルキリー、ナイト
说得 · 爬虫类系	蜥蜴人、美杜莎（丧尸形态的蜥蜴人跟美杜莎也算）	ウィザード＆ウィッチ
调教 · 魔兽系	章鱼、石化鸡、狮鹫、独眼巨人 （丧尸形态的以上魔兽也算）	ビーストテイマー
调教 · 龙系	地、风、水、火、冰、光、暗龙和九头龙（丧尸形态的以上诸龙也算）	ビーストテイマー
契约 · 人形系	砂泥兵、硬石兵、黑铁兵	ウォーロック＆セイレーン
契约 · 精灵系	小精灵	ローグ，ヴァルタン
契约 · 恶魔系	小恶魔、兽人、尸人（人类职业的丧尸）	リッチ
契约 · 圣灵系	天使骑士	クレリック
契约 · 死灵系	骷髅、幽灵	ネクロマンサー

一些特殊职业也可以学会说得技能，例如白骑士也会说得人类，这里就不重复了。说得的过程和原作类似，削减敌人的 HP 至濒死状态（10% 以下，推荐使用アイテムスリング投掷炸药来轻松达成 HP1），然后贴身说得。同一敌人可以多次说得，但是说得失败后，下次说得的成功率就会下降 3%。说得成功之后，该单位就会由玩家控制，加上敌方攻击 AI 的改动，原作那种刚说得就被敌人打死的情况已经很少发生了。不过需要注意的是，说得成功的单位，在过关时同样会获得经验值和 SP。

故事背景

有一个名为沃里利亚（ヴァレリア）的岛。是位于奥比罗海（オベロ）上的一个大岛屿。

借助从古时开始的海洋贸易，沃里利亚岛一直以来都非常的繁荣。也正是因为如此，岛上的霸权之争从来没有终止过，而且随着冲突的日益恶化，渐渐地演变成了民族之间的纷争。



终于，有一位英雄将无休止的战争画上了一个休止符，他就是被后人尊称为霸王的多鲁加鲁亚（ドルガルア）王。

多鲁加鲁亚王将沃里利亚岛统一，建立了强大的沃里利亚王国，并努力消除各个民族之间的对立与不平等。在“民族融合”政策的推动下，多鲁加鲁亚王成功的将北沃里利亚的巴古拉姆人（バクラム），南方的加吉斯坦人（ガルガスタン），瓦尔斯塔（ウォルスタ）结合了起来。随着各民族之间的交往和通婚的增加，沃里利亚王国越来越富强，沃里利亚岛也因此声名远扬。

可是美好的和平并没有维持多久。半个世纪后，多鲁加鲁亚王逝世，由于没有继承者继承王位，沃里利亚岛重新陷入了混乱之中。

在岛的北方，宫廷司祭布兰达（ブランタ）趁机控制了大部分的贵族，在巴古拉姆人的煽动下宣布独立。并且在和北方大国洛迪斯（ローディス）秘密结盟之后，宣布建立巴古拉姆·沃里利亚王国。国王布兰达虽然有征服全岛的野心，可迫于洛迪斯教国的压力不得不放弃。

而在岛的南方，占人口十分之七的加鲁加斯达人，在其领导者巴鲁巴拓斯枢机卿（バルバトス）的领导下，以夺取南沃里利亚霸权为目对沃鲁斯塔人宣战。面对巴鲁巴拓斯枢机卿“民族净化”的灭绝政策，沃鲁斯塔人在领导者隆威（ロンウェー）公爵的领导下奋勇抵抗，可由于战力悬殊，抵抗运动不到半年就失败了。

巴鲁巴拓斯枢机卿建立加鲁加斯达王国，宣布动乱结束，并继续镇压沃鲁斯塔人。但纷争并没有因此停止，剩余的沃鲁斯塔人在地下继续从事着解放运动。可是在这种形势之下，指导者隆威公爵却由于叛徒出卖而被逮捕，并被宣布凌迟处死。

于是，广大的沃里利亚岛陷入了沉静。然而，这种表面上的沉静并没有维持多久……

一颗流星划过了天际。在沃里利亚岛的最南方，出身于港口小镇高利亚特的十六岁少年德尼姆（デニム），成功的在几名赞诺比亚放逐者的帮助下解放了阿莫里卡城，救出了隆威公爵，并且以沃鲁斯塔解放军正规骑士的名义，跨上了沃里利亚岛的历史舞台。

命运之门打开了，那么置身于沃里利亚历史漩涡中的德尼姆又该何去何从？既然箭已经射了出去，那么他就得在自己铺下的路上走下去……

攻略前言

1. 地图上红色的地方是移动后会发生战斗的据点，而且剧情战斗是不能退却的。

2. 遇到没有新的战斗地点可去时，可参考攻略流程，或者根据剧情回到附近的城。

3. 部分战斗会有 NPC 作为 GUEST 参战，这些人不受玩家控制，但是和原作不同，这次我们可以改变他们的装备。

4. 遇到不死系的敌人，需要用除灵魔法才能彻底消灭，但是本作中除灵魔法只能对倒在地上倒数的不死系有效。

5. 遇到救出 NPC 的关卡，除了要让回复人员尽快接近之外，让我方低防御的同伴或者魔兽尽快上前吸引火力也是常用的手段，特殊情况下甚至需要用到各种道具来改变天气或者攻击敌人。

6. 遇到敌方占据地利的情况，应该将敌人引至我方阵地，群狼战术向来都是 SRPG 游戏的基本战术。

7. BOSS 也会吃各种异常状态，但仍然是无法说得

8. 除了 BOSS 之外，还有一些敌方单位是无法获得的，比如在各种隐藏迷宫中经常遇到的金色或黑色的敌人。

9. 经常查看华伦日记中的新闻项，很多隐藏情节以及同伴的加入都是通过它来触发的。

10. 在剧情对话时，按 START 键可以选择跳过剧情，但仍然推荐仔细观看剧情和各种战斗对话。

11. 同伴加入的各项条件经常都有明确的时间限制，错过了就无法让他们加入。特别是到了 4 章之后，各种分支剧情非常繁多，一定要先看清本路线同伴加入条件的具体发生时间段。





TIPS 敌人可以一次掉落多个物品。



流程攻略

第1章
你要我弄脏自己的手么?

港町ゴリアテ　教会の隠れ家

维斯（ヴァイス）报告了暗黑骑士兰斯洛特（ランスロット）将会来港町ゴリアテ的消息,德尼姆（デニム）、卡秋娅（カチュア）和维斯三人决定伏击来报仇，

港町ゴリアテ Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士ランスロット击倒!

战斗发生后会发生剧情对话，原来目前ランスロット并不是他们要找的人，而是来自ゼノビア的圣骑士。



选择项

1. どうか仆らををお许しください。
2. 姉さん、油断しちゃいけない。

推荐选择1，选择2的话，会有追加剧情和选择项，圣骑士会拔剑立誓。

选择项

1. あなたを信じます。
2. ……。

港町ゴリアテ　教会の隠れ家

和原ゼノビア的骑士ランスロット的交谈，希望他能帮助救出ロンウェー公爵

选择项

1. 是非とも力をお贷しください。
2. あなた方の力は必要ありません。

这里自然要选择1。

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 佣兵バパール击倒!

第一场战斗，能控制的只有德尼姆自己，典型的教学关。过关后需要选择城内来进行下一场战斗，在那之前，可以先保存存档，这点比直接进入下关战斗的SFC原版方便多了。

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 骑士アガレス击倒!

NPC的装备是可以进行调整的，比如如果德尼姆升级的话，可以卸下圣骑士兰斯洛特的佩剑ロンバルディア给德尼姆装备上，威力相当惊人，不过过关后就会自动回收掉的……

アルモリカ城　执务室

成功救出公爵，被封为骑士，同时决定骑士团的名字。此外还会获得第一个称号『ゴリアテの若き英雄』。

アルモリカ城　城内

初次遇见本作的新增人物：骑士ラヴィニス

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件 魔术师オルバ击倒!

卡诺普斯（カノープス）会作为增援登场，过关生存的话正式加入。他会作为许多剧情的参与者以及队伍中的强力攻击手，一直陪伴我们到通关后的战斗。

此外，比起原作，这里还增加了卡诺普斯和维斯吵架甚至互扔石头的剧情。

クリザローの町 Fight it Out!!

胜利条件 尸术师モルドバ击倒!

第一个救人版面，神父プレザンス过关时生存的话，会加入队伍。如果死亡则会有替代人物加入。

注意除灵魔法イクソシズム只能在打倒不死系之后才能使用，而不是像原作那样可以直接使用，这也使得本关的难度提升不少。而本关开始时神父的15年没有除灵的话，自然是指原作（SFC版发售于1995年）到本作的时间。

本关默认两个学习了除灵魔法的都是NPC，因此没有自己准备能除灵的同伴的话，还是尽快以打倒BOSS为目标吧。



クリザローの町　河口の废屋

救出被捕的骑士レオナール，他也是今后剧情的关键人物

此时地图上会出现クァドリガ砦，在到达バルマムッサ町之前，可以来这里战斗。难度较高，推荐练级或者去バルマムッサ町之前再来这里。

クァドリガ砦 Fight it Out!!

胜利条件 尸术师ニバス击倒!

选择项

1. 无抵抗の者と战うつもりはない。
2. ふざけるな!

选项关系不大，BOSS会经常召唤不死系，因此不用考虑全灭，尽快利用卡诺普斯的攻击和必杀来远程干掉BOSS是正道。不过ニバス并不会死亡，而是逃走了，他在之后的漫长战斗中，还会给我们增添很多麻烦。战斗胜利后获得称号“尸と踊る男”。



アルモリカ城　执务室

回アルモリカ城之后会接到公爵的新命令，前去和暗黑骑士团签订密约，レオナール作为GUEST临时加入队伍。

ゴルボルザ平原 Fight it Out!!

回アルモリカ城之后会接到公爵的新命令，前去和暗黑骑士团签订密约，レオナール作为GUEST临时加入队伍。

胜利条件 剑斗士ブレッゼン击倒!

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 骑士リューモス击倒!

选择项

1. いずれにせよ放ってはおけない。
2. 助けたいのはやまやまだけど…。

推荐选择第一项，救助システィーナ，注意如果她死亡的话就会GAME OVER。有难度的救出关卡，可参考之前的相关内容。

古都ライム　町外れの废屋

和救出的システィーナ对话，此处两个选择可按照自己的喜好。

选择项

1. ウォルスタの未来のため。
2. 真の平和のため。

选择1时获得称号“ウォルスタの独立を望む者”，选择2时获得称号“真の平和を望む者”。如果之前的战斗中选择2，那么此时再选择2可获得称号“共斗を拒绝する者”。

フィダック城　执务室

会见暗黑骑士ランスロット，此处的两个选择也没有太大影响。

选择项

1. 姉さん、今はよそう。
2. 敌と手を组めるはずがない…。

TIPS 敌人的装备会随着等级的提升而更换，暗黑骑士的装备就需要高等级队伍才能够看到以及获得。

アルモリカ城　执务室

接受前往バルマムッサ的任务，同时ラヴィニス作为 GUEST 临时加入。

アルモリカ城　城下町

德尼姆和兰斯洛特的对话，这段是较重要的剧情，仔细看看吧，不要随意跳过哦！

ボルドュー湖畔 Fight it Out!!

胜利条件　骑士レクセンテール击倒！

ゾード湿原 Fight it Out!!

胜利条件　魔兽使いガンプ击倒！

ガンプ第一次出现，击倒他的魔兽的话，会回复BOSS以及给我方负面效果，还是尽快打倒ガンプ吧，不过胜利后他也会用转移石逃走。

バルマムッサの町 Fight it Out!!

胜利条件　全灭敌人

第一个全灭敌人才能胜利的关卡，我方居高临下，占有地利，稳步推进的话可轻松获胜。

バルマムッサの町ウォルスタ人居住区 · A地区

针对不肯响应起义的居民，レオナール向德尼姆传达了公爵的命令：伪装成敌人，杀死所有的居民，借此激起民愤，让更多人起来反抗！

这里的选择关系到整个剧情的走向，同时也是对玩家自己的拷问……可按照自己的想法来进行选择。选择 1 反对的话，进入 2 章 C 路线；选择 2 同意的话，进入 2 章 L 路线。

选择项

1. 马鹿なことはやめるんだ！
2. …わかってます。

无论选择哪项，都会在接下来进入战斗。



バルマムッサの町 Fight it Out!!

胜利条件　全灭敌人

注意如果选择 L 路线的话，敌人中包括骑士ラヴィニス，全灭其他敌人后她会逃走，这也是她加入的必要条件。



第 2 章(C)
世间之事无法断言

港町アシュトン　海岸の废屋

拒绝屠杀的德尼姆现在已经成了通缉要犯，战斗即将来临。

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件　弓使いアロセール击倒！

大名鼎鼎的雷神アロセール初次登场！敌方强力又有地利，不要想着着马上冲上去砍她，过关后她会逃走。

リィ · ブム水道 Fight it Out!!

胜利条件　佣兵ザパン击倒！

ザパン在 C 路我们会遇到多次，在 L 路他则会成为我们的同伴。

ゾード湿原 Fight it Out!!

胜利条件　十人长ヴァンス击倒！

アロセール救出战，过关生存的话，会作为 GUEST 临时加入。

ボルドュー湖畔 Fight it Out!!

胜利条件　剑士ゲンゾウ击倒！

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件　ヴァイス击倒！

アロセール在本关过关时生存的话，战斗结束后正式加入。

クリザローの町 Fight it Out!!

胜利条件　胜利条件：骑士ガナッシュ击倒！

クリザローの町　河口の废屋

救出的骑士フォルカス希望我们能帮忙救出他的同伴。

クァドリガ砦 Fight it Out!!

胜利条件　ダッザ击倒！

本关需要救出魔术师バイアン，这也是他加入的必要条件。

クァドリガ砦　船着き场

1 章有帮助システィーナ的话，这里バイアン会请求去救出システィーナ，同意后地图上出现ダムサ砦。

ダムサ砦 Fight it Out!!

胜利条件　ヴェルドレ击倒！

ダムサ砦　船着き场

システィーナと再会

ライムへ向かう途中解放战线のアジトへ寄ることに

港町ゴリアテ Fight it Out!!

胜利条件　ダゴン击倒！



ボード砦　ヴァレリア解放战线アジト

此处剧情后，选择“一绪に行こう”，フォルカス、バイアン、システィーナ加入成为同伴。

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件　佣兵ザパン击倒！

战斗后会自动进入剧情

古都ライム

バルバス率领暗黑骑士团袭击了古都，而圣骑士等人去向不明，卡秋娅也不再是 NPC。

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件　妖术师ラミドスと佣兵ザパン击倒

虽然条件是打倒两个 BOSS，实际上打倒ラミドス就可以过关了。

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件　ヴァイス击倒！

デニム和ヴァイス的单挑战斗，胜利后レオナール出现，要求德尼姆回到解放军。此时又有大的剧情分支选择，选择 1 进入 3 章 C 路线，选择 2 进入 3 章 N 路线。注意和原作不同，选择进入 N 路时，雷神アロセール只是忠诚度大幅下降，而不会强制离队。

选择项

1. それは绝对にできない
2. 确かに争っている场合じゃない

第 2 章(L)
谁也无权责备我

バルマムッサの町ウォルスタ人居住区 · B地区

根据ロンウェー公爵的命令，德尼姆率军出击

バルマムッサの町 Fight it Out!!

胜利条件　全灭敌人

ゾード湿原 Fight it Out!!

胜利条件　青炎のガルバ击倒

リィ · ブム水道 Fight it Out!!

胜利条件　僧侣イザーク击倒

在前往港町アシュトン之前，记得阅读华伦日记中的新闻“ロシリオン将军、捕虏”，地图上

TIPS　弓能够攻击射程之外的对象，从高处攻击低处目标时范围更广。

出现レイゼン街道，记得先前去救出骑士ラヴィニス。

レイゼン街道 Fight it Out!!

胜利条件 骑士ブールバルト击倒!

ラヴィニス行动时会有两个选项，无论选择哪个都不影响她的加入，只要过关时她还生存即可在3章的相应剧情中加入。

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件 镇魂のナディア击倒!

アルモリカ城　执务室

ロンウェー公爵和レオナール的军议，不理レオナール的阻止，公爵决定采用强攻战术。

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件 弓使いアロセール击倒

L路和雷神的初次见面，プレザンス出击的话会有相关的对话。

港町アシュトン　船着き场

接到ロンウェー公爵战败的消息后，尽快赶回アルモリカ城。

クァドリガ砦 Fight it Out!!

胜利条件 海贼ダッザ击倒!

ザパン救出战，战斗结束时他还生存的话，有加入选项，同意的话马上加入，不同意的话在4章还有加入方法，具体参考后文的全同伴加入条件。

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件 深森のウィノア击倒

在グアチャロ离开前击倒ウィノア的话，胜利条件会变成“将军グアチャロ击倒”。此时击倒将军グアチャロ过关后会追加称号“杀戮王を破りし者”。

アルモリカ城　执务室

ロンウェー公爵的军议，派遣德尼姆前去和暗黑骑士团交涉。

アルモリカ城　城内

ザパン和デニム的会话

ゴルボルザ平原 Fight it Out!!

胜利条件 祈りのガズン击倒!

古都ライム　町外れの废屋

レオナール准备暗杀ロンウェー侯爵，提议德尼姆成为新的领导者。

选择项

1.…仆に公爵の代わりは无理だよ。
2.ああ…、それは仆の役目だ。
两个选项都有对应的称号，剧情上没有大的变化，可自己选择。

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 战士ヴァイス击倒

和原版不同，这里并不会掉落复活魔法，所以一定不要杀死アロセール，这是她以后加入的必要条件。

古都ライム

バルバス率领暗黑骑士团袭击古都ライム

アルモリカ城　执务室

ロンウェー公爵下令追杀デニム

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 怒りのモディリアーニ击倒!

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 激昂のアーバイン击倒!

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 骑士レオナール击倒!

和レオナール，不过我方除了德尼姆之外，还有作为GUEST帮忙的卡秋娅、维斯以及アロセール（在古都没有杀她的话），胜利之后レオナール死亡，进入第3章L路线。

第3章(C)
野心与欲望之争
失败者贱若猪狗

フィダック城　执务室

港町アシュトン　海岸の废屋



港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件 ガノン击倒!

ゾード湿原 Fight it Out!!

胜利条件 フェルナトーレ击倒!

コリタニ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 ジルドア击倒!

コリタニ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 将军ザエボス击倒

コリタニ城　会议室

レイゼン街道 Fight it Out!!

胜利条件 尸术士カサンドラ击倒!

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件 骑士ディダーロ击倒!



ハイム城　城内

在ブリガンテス城会首次遇到路线选择，选择南西均可。

ブリガンテス城　南 Fight it Out!!

胜利条件 魔术师カークリノーラス击倒

ブリガンテス城　西 Fight it Out!!

胜利条件 佣兵オルゲウ击倒!

ブリガンテス城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 将军ザエボス击倒!

ブリガンテス城　一室

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件 怒りのモディリアーニ击倒!

救助剑圣ハボリム，过关时生存便会加入。

アルモリカ城　执务室

コリタニ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件 激昂のアーバイン击倒

接下来可选择德尼姆和レオナール单挑还是双方带队上，可自由选择。

コリタニ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件 骑士レオナール击倒!

ブリガンテス城　一室

港町ゴリアテ　第3埠头

在卡秋娅的面前出现了暗黑骑士兰斯洛特，而他说出的是卡秋娅的身世之谜。

ウェオブリ山 Fight it Out!!

胜利条件 我执のガンプ击倒!

古都ライム　教会・礼拜堂

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件 暗红のハイラム击倒!

古都ライム　教会・礼拜堂

アルモリカ城　执务室

アルモリカ城　城下町の住居

和ギルダス、ミルディン再会，他们也会正式加入成为同伴。

ボード砦 Fight it Out!!

胜利条件 暗黑骑士オズ击倒!

TIPS 在敌方或者我方ai行动时，可以随时按△键来进行指令介入。

ボード砦　ヴァレリア解放战线アジト

炎之セリエ加入成为同伴

フィダック城选择南线或西线进军，可任意选择

フィダック城　南 Fight it Out!!

胜利条件	魔女ベスティアリ击倒!



フィダック城　西 Fight it Out!!

胜利条件	孤高のマーキュリー击倒!

フィダック城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士オズ・オズマ击倒!

ハイム城　绞首刑场

被处刑的维斯……

第3章(L)
欺骗与被欺骗



アルモリカ城　执务室

アルモリカ城　城内

フィダック城　执务室

アルモリカ城　城内

マドュラ冰原 Fight it Out!!

胜利条件	骑士ディダーロ击倒!

在ブリガンテス城会首次遇到路线选择，选择南西均可。

ブリガンテス城　南 Fight it Out!!

胜利条件	东云のカークリノーラス击倒!

ブリガンテス城　西 Fight it Out!!

胜利条件	焦香のビンガム击倒!

ブリガンテス城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	无念のディダーロ击倒!

ブリガンテス城　一室

会见反枢机卿派的代表时，选择第2项"そんなことはありません"后龙骑兵ジュヌーン加入，他关系到之后ラヴィニス、オクシオーヌ的加入。

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件	枯色のカムラット击倒!

让ジュヌーン参加战斗，消减BOSS的hp后，ジュヌーン行动时会和德尼姆有两次对话的剧情，必须全部发生。

レイゼン街道 Fight it Out!!

胜利条件	十人长ヴァンス击倒!

コリタニ城　会议室

コリタニ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件	勇跃のオルゲウ击倒

コリタニ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	黄土のグアチャロ击倒!

グアチャロ在之前死亡的话，此处会是另一个BOSS（女千夫长），龙骑兵ジュヌーン出战的话和BOSS会有对话。

コリタニ城　会议室

バルバトス枢机卿自杀

クリザローの町　河口の废屋

满足之前ラヴィニス加入的相关条件后，查看华伦日记中的新闻"コリタニ公失踪"项，再前往バハンナ高原就会发生剧情战斗。

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

战斗中德尼姆、ジュヌーン、ラヴィニス在行动时会有多次对话，一定要全部看完。过关时ラヴィニス仍然生存，过关后便会加入。

接下来又会遇到路线选择，可随意选择。

ボルドュー湖畔 Fight it Out!!

胜利条件	木贼のミュンツァー击倒!

スウォンジーの森 Fight it Out!!

胜利条件	秘色のブルタコス击倒!

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件	我执のガンプ击倒!

港町ゴリアテ　第3埠头

在卡秋娅的面前出现了暗黑骑士兰斯洛特，而他说出的是卡秋娅的身世之谜。

此时查看华伦日记，可以在时事中查看到ヴァレリア解放战线灭亡的剧情。

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件	障碍のジルドア击倒!

アルモリカ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	骑士ザエボス击倒

アルモリカ城　城下町の住居

ギルダス、ミルディン的再会，剧情之后ミルディン、ギルダス、ヴァイス加入成为同伴，之前如果アロセール在古都ライム和アルモリカ城内都没有战死的话，她也会加入。



ウェオブリ山 Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士オズマ击倒!

ハボリム的救出战，过关时生存他就会申请加入。

选择任意路线进军

フィダック城　南 Fight it Out!!

胜利条件	魔女ベスティアリ击倒!

フィダック城　西 Fight it Out!!

胜利条件	孤高のマーキュリー击倒!

フィダック城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士オズ击倒!

单挑之后的团队战，胜利后进入第4章

第3章(N)
继续拯救下去

フィダック城　执务室

アルモリカ城　执务室

アルモリカ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件	无念のディダーロ击倒!

アルモリカ城　城下町の住居

和ミルディン再会，和其他路线不同，ギルダス并不在这里，以后也不会加入队伍。

ボード砦 Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士オズ击倒!

セリエ的救出战，和原版一样，是游戏中难度最

TIPS 非剧情战斗可以随时在系统菜单中选择退却。

高的关卡之一。救出后她并不会马上加入，而是需要等到 4 章的相关剧情后才会加入。

ボード砦　ヴァレリア解放战线アジト

德尼姆从セリエ处听到了仍然生存的消息，同时也获知暗黑骑士团的目的

アルモリカ城　执务室

アルモリカ城　城内

タインマウスの丘 Fight it Out!!

胜利条件	我执のガンプ击倒!

クリザローの町　河口の废屋

此处有个隐藏的分支情节，先去クリザローの町的话，有情节发生，之后地图上出现クァドリガ砦。

クァドリガ砦 Fight it Out!!

胜利条件	落泪のボティス击倒!

クァドリガ砦　砦内

在这里救出被囚禁的レオナール，同样被囚禁的ハボリム则会加入队伍。

港町アシュトン Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

又是救出关卡，要尽量救出オリアス和デボルド来结束战斗。

港町アシュトン　海岸の废屋

从オリアス得知事件的真相，此外，如果オリアス生存的话，会加入成为同伴；オリアス和デボルド都生存的话，两人一起加入；只有デボルド生存的话他也不会加入。

ヘドン山 Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

バンハムーバの神殿 Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

ダムサ砦 Fight it Out!!

胜利条件	尸术师ニバス击倒!

港町ゴリアテ　第 3 埠头

在卡秋娅的面前出现了暗黑骑士兰斯洛特，而他说出的是卡秋娅的身世之谜。

アルモリカ城　执务室

港町ゴリアテ Fight it Out!!

胜利条件	勇跃のオルゲウ击倒!

如果之前没有在クァドリガ砦救出ハボリム的话才会发生

港町ゴリアテ　废屋

ハボリム加入队伍

コリタニ城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件	障碍のジルドア击倒!

コリタニ城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	骑士ザエボス击倒

ウェオブリ山 Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

古都ライム　教会・礼拜堂

古都ライム Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

古都ライム　教会・礼拜堂

アルモリカ城　执务室

フィダック城选择南西任一路线

フィダック城　南 Fight it Out!!

胜利条件	魔女ベスティアリ击倒!

フィダック城　西 Fight it Out!!

胜利条件	孤高のマーキュリー击倒!

フィダック城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士オズマ击倒!

胜利后进入第 4 章

第 4 章
携手共进

ハイム城　地下牢

两个兰斯洛特之间的思想碰撞，本作的经典剧情之一，不可错过

フィダック城　执务室

得知ブリガンテス城有士兵叛乱，德尼姆前往平息叛乱。

バハンナ高原 Fight it Out!!

胜利条件	铁绀のウラム击倒!



ブリガンテス城仍然有南西选择，此外还有隐藏的第三条路线，那就是德尼姆解除全部装备，1 个人前往南路，这样就会发生无血开城的情节。

ブリガンテス城　南

胜利条件	全灭敌人

ブリガンテス城　西

胜利条件	全灭敌人

无血开城或者杀进城去，都会获得对应的称号。

ブリガンテス城　城内

德尼姆和父亲プランシー的再会和死别。之后在オリビア的鼓励下前往搜索大神官モルーバ。

之前在 L 路救出ザパン但是未同意加入的话，前往港町ゴリアテ就会发生战斗。

港町ゴリアテ Fight it Out!!

胜利条件	佣兵ザパン击倒!

在战斗中，将ザパン的 hp 降低到 20 以下，他就会加入成为同伴。

在前往ヘドン山之前，有两个同伴加入相关的内容一定要先去完成。首先阅读华伦日记中的新闻“无法の町、オミシュ”，再前往地图上新出现的オミシュ会发生战斗。

オミシュ Fight it Out!!

胜利条件	海贼ラグナル击倒!

保证ディエゴ生存，过关后会有相关情节。

此外，如果是 L 路线进入第四章的话，此时一定要查看华伦日记中的新闻“暗黑骑士团、内部分裂が”项。

ヘドン山 Fight it Out!!

胜利条件	灰白のルロッツァ击倒!

L 路线之后会发生暗黑骑士オズマ的相关剧情，然后可以前往クリザローの町。

クリザローの町 Fight it Out!!

胜利条件	ヴォラック・オズマ击倒!

这场战斗要让ハボリム参加战斗，并且在战斗前的对话中选择“私がハボリムだ”。在接下来的战斗中，先击败ヴォラック，然后再将オズマ的 HP 削减到濒死状态，她就会投降。

在战斗后的剧情中，选择“あなたも父の仇だ”，オズマ便会加入成为同伴。

バンハムーバの神殿 Fight it Out!!

胜利条件	魔术师シェリー击倒!!

在这场战斗中，不要杀死シェリー，把她的 HP 降低到 20 以下，她就会用转移石逃走。

TIPS　使用魔法和必杀技时，有低几率出现相应的台词。

バンハムーバの神殿

胜利后的剧情中，大神官会询问是否与姐姐卡秋娅战斗，此时的选择会影响到之后救姐姐的战斗，但是无论选择哪一项，之后都能够让姐姐加入，推荐选择 1。

ハイム城　执务室

ブランタ的恶梦

> 此处有个分支剧情，之前让シェリー逃走之后，就可以前去バルマムッサの町，如果碰到天候正好是暴雨，则触发剧情加入，这一剧情也是本作的经典片断之一。
>
> 如果没发生暴雨，可在邻近区域战斗，并使用蛮族の角笛等道具让天气变为下雨，再前去即可触发剧情。

フィダック城　执务室

得知卡秋娅在和暗黑骑士团一起，德尼姆决心攻下暗黑骑士团的老巢バーニシア城。

ランベスの丘 Fight it Out!!

胜利条件	紫绀のバジョー击倒!

バーニシア城　城门前 Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

バーニシア城　中庭 Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士バルバス击倒!

バーニシア城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士ランスロット击倒!

之前在バンハムーバの神殿回答大神官的问题时，选择 1 的话，卡秋娅会出战；选择 2 的话她不会出现。战斗中将暗黑骑士ランスロット的 hp 削减到 50 以下他就会逃走，战斗结束，注意如果杀死卡秋娅的话她就会真的死亡。



(1) バーニシア城　荒れ果てた小部屋

德尼姆劝说姐姐卡秋娅的经典剧情，会连续有两个选择，选择正确的话卡秋娅加入，选择错误的话卡秋娅自杀。

之前在バンハムーバの神殿回答大神官的问题时，第一次选择 2，第二次选择 1，卡秋娅便会加入。

在大神官处选择 2 的话，这里要第一次选择 1，第二次选择 2 才会加入，注意这里的选择和原版有异。

(2) フィダック城　执务室

卡秋娅加入的情况下，获得女王之证，可转职为公主；卡秋娅未加入的情况下，获得君主之证，德尼姆可以转职为君主。之后地图上出现前往王都海姆的路线。

ヨルオムザ峡谷 Fight it Out!!

胜利条件	拘泥のスタノスカ击倒!

ウェアラムの町 Fight it Out!!

胜利条件	人斩りハンゾウ击倒!

> ハイム城有数次路线选择，仍然可以自由选择。

ハイム城　城门前

胜利条件	骑士ラウアール击倒!

ハイム城　里门前

胜利条件	龙使いハルファス击倒!

ハイム城　南

胜利条件	骑士ヴェルマドワ击倒!

ハイム城　城内

胜利条件	龙使いハルファス击倒!

バルバス的背叛剧情

ハイム城　中庭 Fight it Out!!

胜利条件	骑士グランディエ击倒!

ハイム城　城内

マルティム等人夺走圣剑ブリュンヒルド后离开王都海姆。

ハイム城　城内 Fight it Out!!

胜利条件	司祭ブランタ击倒!

本战ブランタ不会像原作那样召唤天使骑士，直接打倒即可。



> 占领王都海姆之后，前往任意地点就会出现圣骑士兰斯洛特的剧情，剧情结束后获得他的佩剑ロンバルディア。此外，在前往空中庭园进行最后的战斗之前，建议先保留一个存档，因为进入空中庭园之后就无法退回地图画面了，直至最终通关。

空中庭园

这里各层有隐藏的门，过关前打开可出现新的路线，具体情况可参考下期的研究内容。直到 18 层之前都是敌全灭的杂兵战斗，正常过关前进吧。

空中庭园 18F 天と地の狭间 Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士アンドラス

这关需要注意的倒不是 BOSS，而是杂兵会掉落异端僧の证，这是卡秋娅的特殊转职道具，别三两下杀了 BOSS 过关。

地下墓地入口 Fight it Out!!

胜利条件	全灭敌人

封印の间 Fight it Out!!

胜利条件	暗黑骑士バルバス和マルティム击倒

和两个暗黑骑士的战斗，胜利后获得神剑ブリュンヒルド

封印の间 Fight it Out!!

胜利条件	ドルガルア王击倒

霸王出现，不过和原版不同的是，这次他召唤出来的是我方队伍的镜像，无论能力装备技能等都和我方一模一样。将 BOSS 打到濒死状态后，出现剧情对话，之后出现真正的最终 BOSS，镜像则会消失。

战斗胜利之后可以存档，之后就是观看通关剧情和 staff，在“to be continue……”的字幕之后，德尼姆重新回到王都海姆，同时命运之轮 · 世界系统可以使用，你可以继续发展歌姬和遗迹的剧情，也可以穿越到指定的时间点，来改变游戏的进程，招收不同路线的同伴，探寻无尽的隐藏秘密！



TIPS　对不死系对象使用回复魔法会造成伤害。



相关资料

结局

本作通关时共有3种结局，具体如下：

1.GOOD END：在第4章救出姐姐卡秋娅，并一直生存，这样的话结局就是卡秋娅成为新的女王。

2.BAD END：在第4章姐姐卡秋娅死亡，无论是杀死、劝说失败导致自杀还是在加入后的战斗中死亡，都会是同样的结局。德尼姆成为新王国的君主，但是在仪式上被暗杀……

3.隐藏结局：在第4章姐姐卡秋娅死亡，并且通关时全民族的好感度都在30以上，就会进入隐藏结局。德尼姆虽然没有被暗杀，但是罗迪斯教国二十万大兵压境，形势危急。

职业初期值

职业＼初期值	HP	MP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES	ATK	ATK补正	DEF	DEF	WT
ウォーリア	40	0	19	16	16	17	14	10	12	16	4	1	2	1	32
アーチャー	30	0	15	10	21	19	15	11	14	15	4	1	2	1	26
ウィザード	24	15	9	10	10	9	15	21	18	28	3	1	3	1	25
クレリック	20	13	9	9	12	8	13	17	25	27	3	1	3	1	24
ルーンフェンサー	32	7	13	14	17	15	17	12	13	19	2	1	4	1	26
ナイト	38	8	15	17	14	14	16	11	14	19	1	1	5	1	36
テラーナイト	42	4	17	16	15	12	17	13	12	18	4	1	2	1	38
バーサーカー	44	0	23	15	15	13	13	10	17	14	4	1	2	1	34
ソードマスター	38	0	16	11	16	15	19	15	15	13	5	1	1	1	26
ドラグーン	42	0	15	16	15	15	15	13	18	13	3	1	3	1	28
ニンジャ	34	0	14	12	18	16	18	17	10	15	4	1	2	1	22
ローグ	38	0	14	13	20	14	19	12	15	13	6	1	0	1	23
ガンナー	28	0	17	20	18	20	20	13	12	0	2	1	4	1	32
ビーストテイマー	40	0	20	12	14	15	13	11	18	17	4	1	2	1	30
ウォーロック	26	18	10	11	11	10	13	24	16	25	3	1	3	1	26
ネクロマンサー	18	22	5	8	12	10	15	25	15	30	2	1	4	1	22
リッチ	16	25	12	20	11	10	15	30	17	25	1	1	5	1	30
ディバインナイト	36	5	17	16	20	16	18	18	15	20	3	1	3	1	28
ホプリタイ	45	0	15	20	14	13	15	11	17	20	2	1	4	1	32
ジャガーノート	30	0	18	14	18	17	14	16	13	15	5	1	1	1	28
ペイトリアーク	30	11	12	12	11	11	13	26	17	23	3	1	3	1	24
ファミリア	22	12	6	12	17	17	16	14	21	22	2	1	4	1	24
クラウドドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
アースドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
サンダードラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
フラッドドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
フレイムドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
フロストドラゴン	60	0	25	26	18	16	14	10	18	13	44	33	34	24	31
アークドラゴン	65	0	25	26	18	16	14	10	18	13	45	32	33	25	31
ダークドラゴン	65	0	25	26	18	16	14	10	18	13	45	32	33	25	31
ヒドラ	65	0	27	24	20	14	15	11	16	13	50	35	28	23	31
クレイゴーレム	35	0	27	20	16	14	17	15	15	16	35	40	36	30	31
ストーンゴーレム	40	0	24	23	18	16	15	19	13	12	38	40	38	30	31
アイアンゴーレム	45	0	21	26	14	18	13	23	11	14	41	40	41	30	31
バルダーゴーレム	50	0	18	17	12	20	11	27	17	18	44	40	44	30	31
グリフォン	45	0	17	18	20	23	25	10	13	14	38	33	28	22	29
コカトリス	45	0	16	19	23	25	21	9	14	13	35	33	27	22	29
オクトパス	55	0	27	25	16	18	18	9	12	15	35	35	29	23	31
サイクロプス	40	4	18	14	18	16	14	23	17	20	36	36	27	23	30
ロード	39	15	17	17	16	16	16	16	16	16	4	1	2	1	25
レンジャー	35	0	13	16	23	14	20	15	13	16	3	1	3	1	25
プリースト	20	11	12	13	10	13	14	18	28	22	1	1	5	1	26
ダークプリースト	26	16	13	12	14	13	10	28	18	22	1	1	5	1	25
プリンセス	30	22	16	16	16	16	16	17	16	17	2	1	4	1	25
パラディン	42	10	18	20	17	17	15	14	16	18	2	1	4	1	33
アストロマンサー	28	19	10	10	13	12	11	25	23	26	2	1	4	1	25
ヴァルタン	36	0	14	12	17	15	22	18	15	17	4	1	2	1	26
ホワイトナイト	41	8	18	20	16	14	16	13	17	16	2	1	4	1	34
シャーマン	25	24	11	14	12	16	18	21	20	18	1	1	5	1	25
ういっち	28	28	12	13	15	12	13	24	16	25	1	1	5	1	25
ディーバ	30	5	12	13	12	12	13	23	25	20	3	1	3	1	25
バッカニア	38	0	18	14	15	18	21	10	16	18	4	1	1	1	25

职业成长率

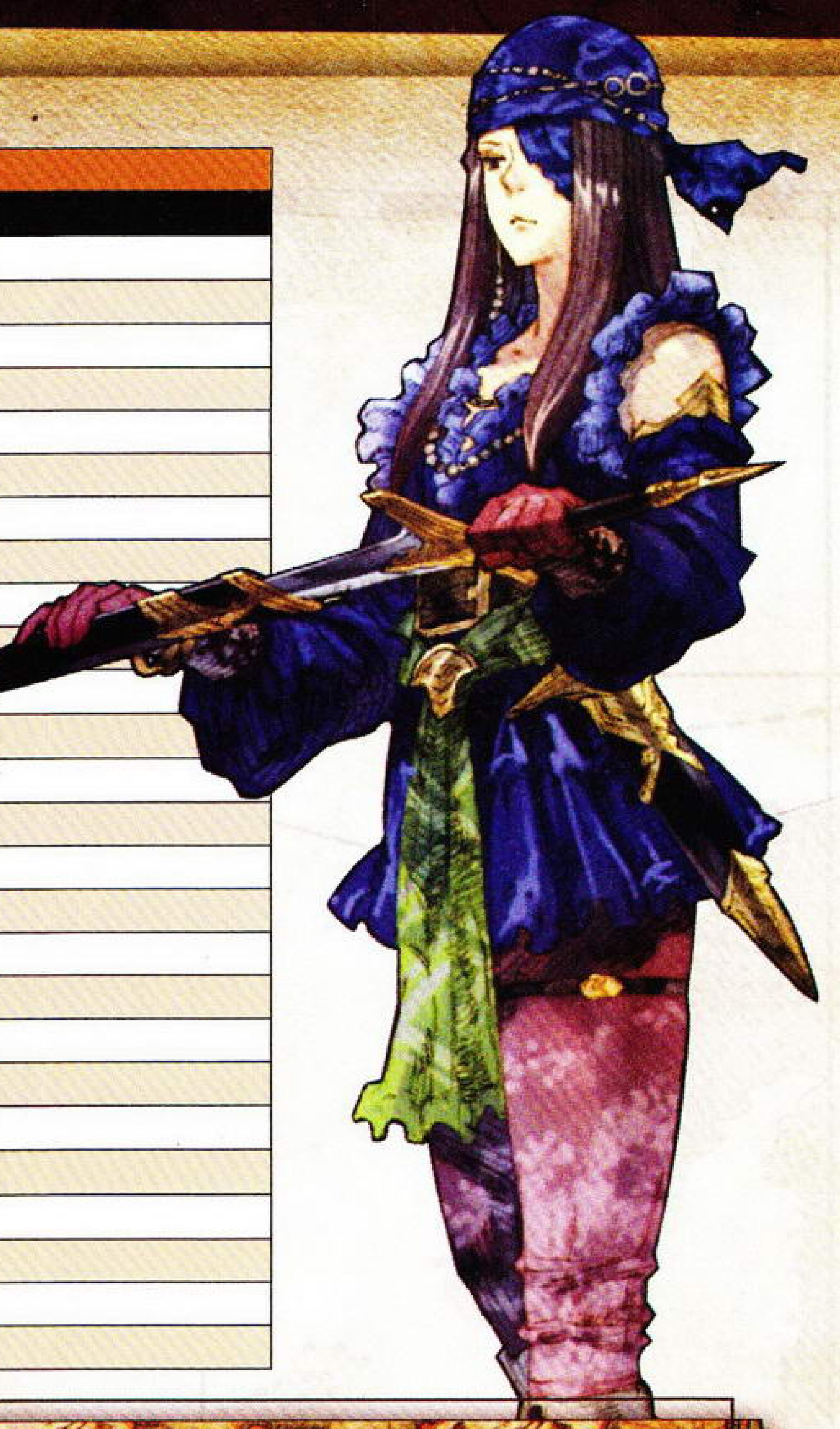
职业＼成长率	HP	MP	STR	VIT	DEX	AGI	AVD	INT	MND	RES
ウォーリア	53	0	22	21	21	21	21	22	22	20
アーチャー	51	0	21	22	22	21	20	21	22	21
ウィザード	45	31	22	22	22	21	20	21	20	22
クレリック	47	30	21	22	21	21	21	21	22	21
ルーンフェンサー	50	20	21	22	20	21	21	22	21	22
ナイト	53	15	21	21	21	21	22	21	22	21
テラーナイト	53	15	22	21	20	21	22	22	21	21
バーサーカー	52	0	22	21	21	20	22	21	22	21
ソードマスター	51	0	21	21	22	20	21	21	22	22
ドラグーン	51	0	22	22	20	21	22	22	20	21
ニンジャ	52	0	21	21	22	21	22	21	21	21
ローグ	51	0	22	21	21	22	21	22	21	20
ガンナー	50	0	20	23	21	21	22	21	22	20
ビーストテイマー	50	0	22	21	21	22	21	21	22	20
ウォーロック	45	35	21	22	22	21	20	21	21	22
ネクロマンサー	43	43	20	22	21	21	20	22	21	23
リッチ	40	32	21	21	20	20	22	22	21	23
ディバインナイト	50	20	22	21	21	20	21	22	21	22
ホプリタイ	53	0	22	22	21	22	20	22	21	20
ジャガーノート	50	0	22	22	21	20	22	20	22	21
ペイトリアーク	50	32	20	22	22	20	22	22	20	22
ファミリア	49	31	21	22	22	21	20	22	21	21
クラウドドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
アースドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
サンダードラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
フラッドドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
フレイムドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
フロストドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
アークドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
ダークドラゴン	60	0	22	22	21	20	20	22	21	22
ヒドラ	60	0	22	21	22	21	20	22	21	21
クレイゴーレム	50	0	21	22	22	20	20	22	22	21
ストーンゴーレム	50	0	21	22	21	20	20	22	22	22
アイアンゴーレム	50	0	21	22	22	21	22	21	21	20
バルダーゴーレム	50	0	21	21	20	21	22	21	21	23
グリフォン	59	0	22	21	23	20	21	22	20	21
コカトリス	61	0	21	22	22	22	20	22	20	21
オクトパス	61	0	22	21	21	20	21	22	23	20
サイクロプス	59	20	22	22	21	20	20	22	21	22
ロード	51	28	22	21	22	21	21	21	21	21
レンジャー	51	0	22	21	22	22	22	20	20	21
プリースト	49	31	21	21	22	21	20	20	22	23
ダークプリースト	49	31	21	21	20	21	22	22	20	23
プリンセス	50	32	21	21	21	21	21	22	21	22
パラディン	52	15	22	23	21	21	20	21	21	21
アストロマンサー	44	32	20	21	21	20	21	23	21	23
ヴァルタン	50	20	21	20	22	21	23	21	21	21
ホワイトナイト	51	15	22	22	21	20	21	21	22	21
シャーマン	50	31	20	21	22	20	21	22	22	22
ういっち	50	31	20	21	21	20	22	22	22	22
ディーバ	51	17	22	22	22	22	22	20	20	20
バッカニア	50	0	22	22	22	21	22	20	20	21

塔罗牌效果一览

名称	使用效果	捡取时变化属性
魔术师	单体一定时间魔法攻击防御下降状态	INT +
女教皇	单体一定时间魔法回复力上升状态	MND +
女帝	单体一定时间魔法攻击防御上升状态	MP +
皇帝	单体一定时间直接攻击防御上升状态	HP +
教皇	单体一定时间魔法命中率上升状态	MND +
恋人	单体一定时间魔法回复力下降状态	忠诚度+
战车	单体一定时间直接攻击防御下降状态	STR +
力	单体一定时间直接攻击力上升状态	STR +
隐者	单体一定时间魔法攻击力上升状态	INT +
运命の轮	单体一定时间瞬间移动状态	AVD +
正义	单体一定时间近接攻击回避率上升状态	AVD +
吊られた男	单体一定时间近接攻击命中率下降状态	VIT +
死神	单体一定时间直接攻击力下降状态	LUK±
节制	单体一定时间近接攻击回避率下降状态	RES +
恶魔	单体一定时间魔法攻击力下降	LUK±
塔	单体一定时间远隔攻击回避率下降状态	VIT +
星	单体一定时间远隔攻击命中率上升状态	DEX +
月	单体一定时间远隔攻击命中率下降状态	AGI +
太阳	单体一定时间远隔攻击回避率上升状态	AGI +
审判	单体一定时间近接攻击命中率上升状态	DEX +
世界	单体一定时间浮游移动状态	RES +
愚者	单体一定时间魔法命中率下降状态	忠诚度+

※注意死神和恶魔卡在拾取时有可能造成LUK的下降。

TIPS 在系统的设置项目中，打开バトルメッセージ自动化的选项，可以在各类信息显示之后自动关闭。



忠诚度一览		
同伴的类型和性格	忠诚度	成员名字上按 SELECT 键看到的说明
S类，L性格	81 ~ 100	一挙一动を好意的に受け入れてくれる。全面的な信赖を得ているようだ。
	61 ~ 80	スムーズに事が运ぶように、他人に対して积极的にはたらきかけてくれる。
	41 ~ 60	方针に対して様々な意见を出してくれる。好意的な意见が多いようだ…。
	31 ~ 40	特に不满はないようだが、方针に対して全面的に赞成しているわけではなさそう。
	21 ~ 30	方针に対して、手严しい意见を口にすることが多くなってきた…。
	11 ~ 20	他の者の前で、公然と反对意见を述べることが多くなってきた。
	0 ~ 10	会话どころか、视线を合わせることすら避けている。人望を失ったようだ。
S类，N性格	81 ~ 100	方针に対し、诸手をあげて心から赞成してくれるようだ。
	61 ~ 80	方针をかなり好意的に受け入れてくれる。意志の疏通は十分にはかられている。
	41 ~ 60	特に不满はないようだが、不平を口にする者たちを止めるわけでもない…。
	31 ~ 40	目をそらすことが多くなった。话しかけても返答してくれない…。
	21 ~ 30	何かを思いつめたような颜をしている。どこか、よそよそしい…。
	11 ~ 20	こちらを睨んでいることがある。どうやら怒っているようだ…。
	0 ~ 10	声をかけようとしたら、舌打ちをしてどこかへ行ってしまった…。
S类，C性格	81 ~ 100	方针に反对することはない。それどころか指导者として认めてくれているようだ。
	61 ~ 80	目先の损得にとらわれず、大义に対して前向きに从ってくれているようだ。
	41 ~ 60	特に不满はないようだが、军议に対して积极的に参加する意志はないらしい。
	31 ~ 40	あからさまに不满を口にすることがある。言动がカンにさわるらしい…。
	21 ~ 30	口を开けば不平ばかりをこぼす。敌对心を抱いているようだ…。
	11 ~ 20	方针に対する不平だけでは饱きたらず、露骨に恶态をつくようになった…。
	0 ~ 10	冷たい视线と恶口杂言が胸を贯く。杀气すら感じるようになった…。
L类	81 ~ 100	近づくとのどを鸣らしてすりよってくる。恐ろしいモンスターとは思えないほどだ。
	61 ~ 80	とてもよく、なついている。忠实なしもべとして奋斗してくれるだろう。
	41 ~ 60	警戒心は残るようだが、とりあえず食事にありつければ文句はないらしい。
	21 ~ 40	近づくと、後に下がって身构える。なついているとは言い难い…。
	0 ~ 20	敌对心むき出しで身构える。今にも飞びかかってきそうだ…。



同伴加入条件

第1章

风使カノープス

加入路线	全路线共通
加入条件	（和原版相同）

1. 正式战斗第一关タインマウスの丘，战斗开始时以NPC身份参战，战斗后正式加入。

神父プレザンス

加入路线	全路线共通
加入条件	（和原版相同）

1. 1章クリザローの町，战斗中生存，过关后加入

第2章

佣兵ザパン

加入路线	L路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 和原版相同，在L 2章クァトリガ砦，战斗中生存

2. 过关后选择“1. いいだろう。”后加入

3. 此处拒绝ザパン的加入，在第四章攻陷王都ハイム前去港町ゴリアテ会与他发生战斗，将他HP降到20以下，会发生对话，选择2他就会加入。

雷神アロセール

加入路线	全路线
加入条件	

1. L路条件：2章，在古都ライム的战斗中，不要打倒她，在3章占领アルモリカ城后，剧情加入

2. C路条件：2章タインマウスの丘救出她后加入

3. N路条件：和原版不同，3章选择N路线后アロセール不会强制离队，但是忠诚度会下降很多

骑士フォルカス

加入路线	C、N路限定
加入条件	（和原版相同）

1. C路2章クリザロー镇一战后作为GUEST暂时加入，以后无论如何分支，只要存活，必然在ボード砦剧情后出现加入剧情

2. 如果システィーナ存活，在和システィーナ的对话中选第一项“一緒行こう、システィーナ。”他就会加入

3. 如果システィーナ死亡，则选择对话不同，此时选第二项“バクラム人が敌なのではない”加入，注意选第一项他会脱离。

魔术师バイアン

加入路线	C、N路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 在救出フォルカス后前往南方的クァドリガ砦，在战斗中作为NPC出现

2. 战斗中保护他不死，过关后选择第一项“お手伝いしましょう”去救助风之システィーナ，经过之后一系列剧情后，只要不死，必然在ボード砦剧情后出现加入剧情

3. 如果システィーナ存活，在和システィーナ的对话中选第一项“一緒行こう、システィーナ。”他就会加入

4. 如果システィーナ死亡，则选择对话不同，此时选第二项“バクラム人が敌なのではない”加入，注意选第一项他会脱离。

风之システィーナ

加入路线	C、N路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 首先要在之前的战斗中救出バイアン，且过关后选择第一项“お手伝いしましょう”去救助他，

2. 在ボード砦剧情后的对话中，选第一项“一緒行こう、システィーナ。”加入，如果前两人存活，也会一起加入。

第3章

龙骑兵ジュヌーン

加入路线	L路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 在L 3章占领ブリガンテス城后，剧情中选择第二项即可加入

ヴァイス

加入路线	L限定
加入条件	（和原版相同）

1. 在L 3章占领アルモリカ城后，剧情加入

白骑士ミルディン

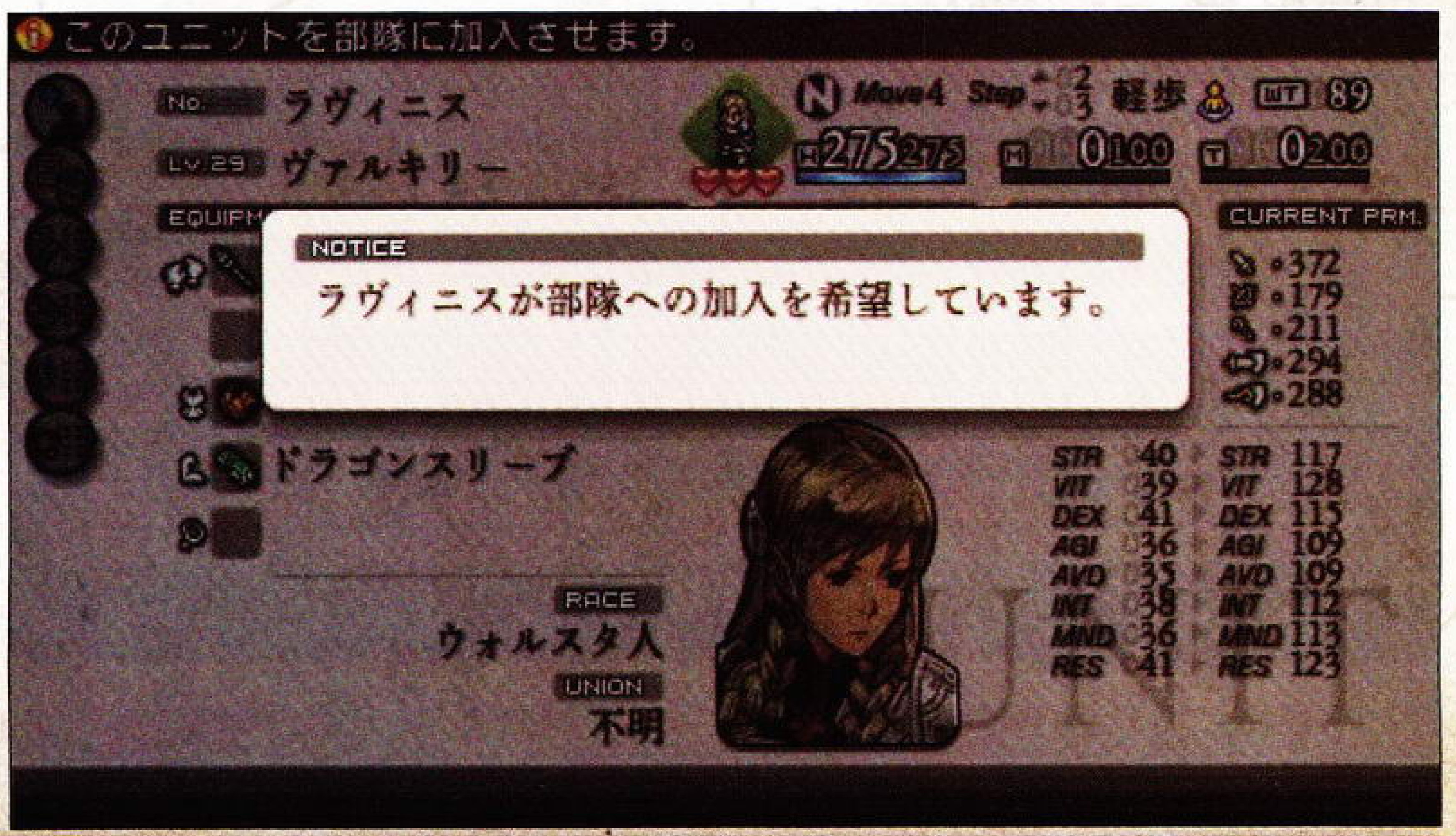
加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1. 在3章占领アルモリカ城后，剧情加入

白骑士ギルダス

加入路线	L、C路限定
加入条件	（和原版相同）

1. 在3章占领アルモリカ城后，剧情加入



TIPS 地图上的障碍物都有HP，可以攻击和破坏。

剑圣ハボリム

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.C路：第三章バハンナ高原中作为NPC出现，战斗中保护他不死，过关后加入。

2.N路：A：第三章前期在前往港镇アシュトン前，先去クリザロ－镇会发生剧情，然后前往南方的クァドリガ砦发生战斗，获胜后剧情加入，注意在港镇アシュトン事件结束后此支线关闭。

B：如果一开始不去港镇アシュトン，解决アシュトン一系列事件后回到アルモリカ后，剧情会让你攻打コリタニ城，之前先去一次ゴリアテ镇触发特殊战斗，取胜后加入。

3.L路：第三章古都ライム一战中作为NPC出现，战斗中保护他不死，过关后加入。

炎之セリエ

加入路线	C、N路限定
加入条件	（和原版相同）

1.C路 3章ボ－ド砦完成后加入

2.N路 炎之セリエ在3章被救出后并不会立即加入，而是到了4章フィダック城会议情节后，前往クリザロ－の町，此时在华伦日记就中会出现クァドリカ砦的海贼的信息，去后选择第二项即会加入。

僧侣オリアス

加入路线	N路限定
加入条件	（和原版相同）

1.3章港镇アシュトン的战斗中以NPC身份和デボルド一起出现，将其兄妹救下，战后加入。

デボルド

加入路线	N路限定
加入条件	（和原版相同）

1.港镇アシュトン的战斗中以NPC身份和オリアス一起出现，将其兄妹救下，战后加入，注意如果．オリアス死亡，他不会加入。

骑士ラヴィニス

加入路线	L路限定
加入条件	

1.1章选择L路后，战斗中杀掉她之外的其他人，她会使用转移石逃走；

2.2章一开始就要去阅读华伦报告，得知她要被处刑，前去救出她。（此处选项不影响以后的加入）

3.3章让龙骑兵ジュヌ－ン加入，在接下来的高原战斗中让他出场，消减BOSS的HP后，轮到龙骑兵行动时会有对话，共有两次，一定要全部看完。

4.接下来占领コリタニ城后，阅读华伦报告中的新闻“コリタニ公失踪”，再去高原会发生剧情战斗

5.战斗中德尼姆和ラヴィニス行动时会有数次对话，必须全部看过。如果ジュヌ－ン和カノ－プス出战的话，行动时也有对话。

6.过关时ラヴィニス生存，则会有和解的情节发生，之后加入。

第4章

尸术士クレシダ

加入路线	C路限定
加入条件	

1.进入4章后，完成ブリガンテス城的战斗

2.查看华伦报告的新闻中“バルマムッサの尸人たち”项

3.前往バルマムッサの町会发生战斗，要救出

4.前往クァドリガ砦会发生战斗

5.前往港町ゴリアテ会发生战斗，救活クレシダ并过关

6.过关后的剧情中，选择第二项“きみだけを裁くつもりはない。”她便会加入

7.注意要求ガルガスタン人的カオスフレ－ム在50以上才会加入，否则无论选哪项都不会加入。提升这个隐藏数据的办法是在商店雇佣ガルガスタン人，在战场上让他们战斗不能后退却（也可以自己动手），直到下次商店雇佣的ガルガスタン人忠诚度在50以上

水之オリビア

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.4章ブリガンテス城完成后加入

大地之シエリ－

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.4章在バンハム－バの神殿救大神官モルーバ，此战中将シェリ－的HP降低到20点以下，但不能打倒她，这样她就会用转移石逃跑。

2.战斗结束后回到フィダック城，过了情节后先不要去救公主カチュア（重要），而是到バルマムッサの町，如果碰到天候正好是暴雨，则触发剧情加入。

3.如果没发生暴雨，可在邻近区域战斗，并使用蛮族の角笛等道具让天气变为下雨，再前去即可触发剧情。或者也可以来回走动，直到随出暴雨天气

暗黑骑士オズマ

加入路线	L路限定
加入条件	

1.在3章救出ハボリム，并同意他加入

2.进入4章后，查看华伦报告的新闻“暗黑骑士团、内部分裂が”

3.在ヘドン山战斗结束后，会有她的剧情

4.4章バンハム－バの神殿完成后，前往グリザロ－町会发生剧情战斗，注意一定要在救出公主之前前去触发这个剧情，否则就会是オズマ负伤归国的报告

5.战斗中让ハボリム出场，オズマ会和他有对话，选择“私がハボリムだ”

6.开始战斗后，先打倒ヴォラック

7.再将オズマ打至濒死，她会投降

8.过关后的剧情中，选择“贵方も父の仇だ”后她会加入

海盗アゼルスタン

加入路线	全路线
加入条件	

1.进入4章后查看华伦新闻中的无法者の町，之后地图上出现港町オミシュ

2.前去港町オミシュ会发生剧情战斗，要保证NPC生存（本剧情需要在ヘドン山战斗结束之前进行）

3.バンハム－バの神殿战斗结束回到フィダック城，情节后查看华伦新闻，会出现海贼墓场的消息，之后地图上出现海贼墓场

4.接着再次查看华伦新闻，会新出现传说の海贼项，前去港町オミシュ会有剧情发生

5.前往クァトリガ砦，会发生相关情节（以上剧情需要在バ－ニシア城完成之前完成）

6.バ－ニシア城完成后，前往港町オミシュ会发生剧情战斗，保证NPC生存（需要在攻克王都之前完成）

7.前往海贼の墓场，在结晶回廊战斗中，他会作为NPC参战，过关生存后加入

8.加入之后再去海贼の墓场，在最深处的圣域会有剧情战斗，胜利之后则有海贼的财宝的剧情，随着选择的不同，可获得两个称号。

カチュア

加入路线	全路线
加入条件	

1.在バンハム－バの神殿救出大神官モルーバ后，回答他的问题时选择1

2.然后在バ－ニシア城的第三场战斗中，将暗黑骑士ランスロット的HP减至50以下，他就会逃走，然后カチュア会投降

3.在战后两人的对话中，第一次选择2，第二次选择1，然后她就会加入

4.如果在第1条选择了2，那么在救出后的对话中，要第一次选择1，第二次选择2，她才会加入，这和原作不同。

龙使オクシ－ヌ

加入路线	L路限定
加入条件	

1.先在3章让ジュヌ－ン加入

2.4章查看华伦报告“エクシタ－島で谜の大爆发”，出现死者宫殿路线

3.该路线上的バスク村战斗完成后，前往上方的ラザン砦

4.这里的第二战要派ジュヌ－ン出战，他和オクシ－ヌ、德尼姆有多次对话，一定要看完全部对话，然后再杀死BOSS过关，过关后加入

学者ラドラム

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.前往死者の宫殿

2.在2层他会作为NPC登场，过关生存即可加入

铳士レンドル

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.4章バ－ニシア城剧情结束后，选择读华伦日记中的“新闻”

2.在看过沉船的消息后即可去グリムスビ－の町，救出后便会加入。

魔兽使ガンプ

加入路线	全路线
加入条件	（和原版相同）

1.在レンドル加入后，选择华伦日记中的新闻，可看到ニムラハバの森の盗贼的消息

2.去ニムラハバの森与ガンプ战斗，不要杀死他的两只魔兽，并将他的HP降低到20以下，他就会投降，同时那两只魔兽也会加入。

歌姬ユ－リア

加入路线	L、C线限定
加入条件	

1.游戏通关后，查看新闻中的歌姬项

2.前去港町オミシュ会发生剧情战斗，尽快选择逃走（胜利结果相同）

3.前去大森林等离开大地图的地点，查看新闻中的相关项目

4.前往海贼墓场，在最深处的深渊会有剧情战斗，胜利后ユ－リア加入

魔女デネブ

加入路线	全路线
加入条件	目前不明



实用技术
攻略透解

SONIC COLORS

ソニック カラーズ



上次这么爽快的奔驰，你还记得是在什么时候吗？

笔者最早玩到索尼克的时候，确实是被惊艳到了，一只酷酷的蓝色刺猬，飞快地在屏幕上疾驰，由于速度过快，周围的背景都被衬得模糊了。仿佛全世界都已消失，只剩下这只刺猬。后来就一发不可收拾地爱上了这种速度感，每次看着这只蓝色的疾速刺猬掠过画面的时候，就不由自主地感到一阵热血沸腾。

最近几作索尼克都是在求新求变，系统确实新颖了，但是失去了索尼克原来应有的味道，正当我们怀疑索尼克还能不能再次给我们带来这种原汁原味的速度感的时候，《索尼克色彩缤纷》给了我们答案——那种风驰电掣的速度感，又回来了！

本游戏的进行方式是在 2D 版面和 3D 版面中不断切换，2D 的版面非常具有传统索尼克的感觉，就是一路向前飞奔；而 3D 的版面则给人一种竞速游戏般的爽快感，更令人称道的是 2D 和 3D 版面的转换非常自然，没有丝毫生硬感。核心系统色彩变身没有改变本作的整体节奏，和游戏融合地非常自然。而与大型 BOSS 的决战仿佛让我回到了令人神往的 MD 时代。对于厂家这种回归经典的做法，笔者心理真是一百个赞同，让我们和索尼克一起，开始奔跑吧！ HERE WII GO！！！

文 SWB 编 洛克 美编 NINA

索尼克 色彩缤纷	SEGA	动作
多机种 ソニック カラーズ		日版
2010年11月18日	1人	5800日元
对应机种为Wii及NDS		

操作篇

本游戏分为两个基本模式：2D 模式和 3D 模式，在关卡中会自动切换。两种模式的操作方法大同小异，但是能给玩家带来两种不同的享受。

（注：进行游戏时需要把手柄横过来，因此原来的方向键作用就发生了变化，比如原来的下方向键就成了右方向键，以此类推）

基本操作	
方向键	控制移动
1 键	爆发冲刺（有能量时）；无能量时为普通冲刺；取消
2 键	跳跃；确认
B 键	蹲下

进阶操作	
攻击	2 键跳起，敌人身上出现锁定框后再按 2 键
下压	2 键跳起后按 B 键（能击破比较脆弱的地板）
滑铲	跑动中按 B 键
前后晃动手柄	使用特殊能力（需要先获得色彩变身）
甩尾	3D 模式特殊操作，方向左或右 +1 键，在高速奔跑的时候甩尾操作可以让我们更加容易变向。
蹬墙跳	2D 模式特殊操作，在跳到墙上的时候按住墙所在方向的方向键，索尼克就会出现一个攀墙慢慢下落的动作，出现这个动作之后按 2 键进行蹬墙跳，可以连续蹬墙跳。

索尼克的基本属性

画面左上方从上至下

生命：索尼克的生命数，失掉一条生命的话会从关卡的记录点开始，到0的话再死一次就会GAME OVER，关卡记录点消失，直接退回选关画面，生命恢复为5条。生命可以通过获得关卡中的索尼克头像图标增加。

金环：相当于索尼克的体力值，系列的老玩家都知道，只要身上有金环，就不会因为受到敌人或者机关的攻击而死，但是每挨打一次，身上所有的金环都会掉落出来，没有金环的时候再次遭受攻击就会死亡。保险起见，受到攻击后一定要捡起几个金环防止被敌人攻击致死。

时间：攻关所用时间，和过关后的评分挂钩。

画面左下

色彩变身的种类和能量：当前携带的色彩变身种类，旁边的槽是能量槽，爆发冲刺需要消耗能量槽，能量槽可以通过收集白色色彩变身来积攒。

色彩变身的特性

色彩变身系统是本作的核心系统，利用不同的色彩变身能力前进是过关的重要手段，下面我们就来认识一下它们：

蓝色闪电	可以在场景飞速弹射。可用方向键上下调整角度。
黄色钻头	可以挖开地面前进，挖地方向由方向键控制，注意一些地面是挖不开的。
橙色火箭	快速飞升，非常地高。落下速度很慢，可以慢慢收集空中的金环。
蓝色方块	将场景中的蓝色方块变为蓝色圆环，蓝色圆环变为蓝色方块。在固定的黑色砖块旁边使用还能引发黑色砖块的爆炸。
绿色泡泡	变为浮游状态，在这个状态下按住跳跃键为飞翔，按住冲刺键为空中冲刺。
粉色刺针	走壁能力，跳到墙面上即可开始。行走有攻击判定，能钻碎黑色砖块。
紫色獠牙	变为怪兽模式向前突进，自动前进，我们只需控制方向，沿途的障碍啊敌人啊都会被咬碎。

游戏设计很体贴，基本上在需要色彩变身能力的地方都会提供相应的小精灵，发动色彩变身是有时间限制的，在限制时间结束之前如果能拿到同种类的小精灵，时间槽就会再次加满。

色彩变身使用要领

蓝色闪电

使用蓝色闪电的时候要注意对准方向，瞄准时间比较短，注意不要把自己弹射到深渊里，空中的棱镜状物体可以进行反弹，这些棱镜的判定比较大，只要能飞到棱镜附近都能进入棱镜回弹阶段，从而到达一些很难走到的地方，蓝色闪电是有攻击判定的，在闪电路线上的敌人都会被直接击倒。

黄色钻头

钻地行走的速度不慢，但是注意地中也是有敌人的，不要被他们打到了。

橙色火箭

在某些场所，使用橙色火箭的话会飞出地图外，这时候按方向键就可以在画面外移动，然后从特定的场所落下来。

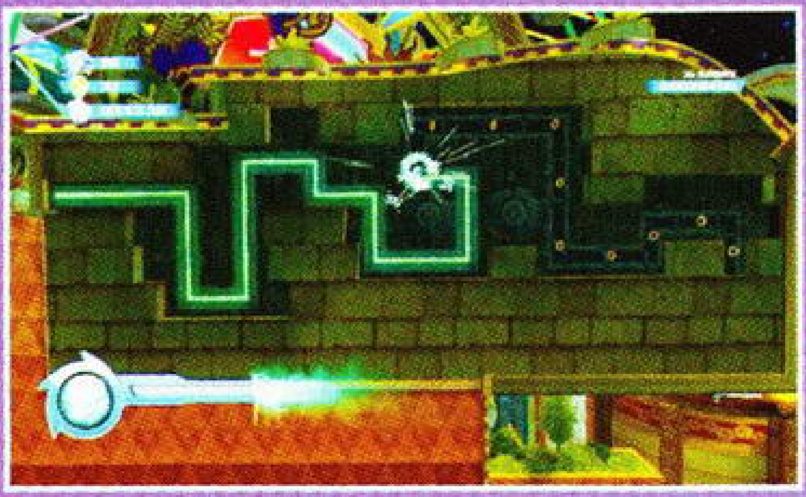
蓝色方块

能力可以多次发动，每次发动蓝色砖块和蓝色圆环都会互换，但是注意如果蓝色圆环被吃掉的话就不会再次出现变为砖块了，互换的时候发出的冲击波能消灭敌人，但是注意站在蓝色砖块的时候慎用此能力，否则可能会直接跌死。

©SEGA

绿色泡泡

这个能力发动之后是全身无敌的，按住 2 键可以飞行，可以说是万能的移动能力，但是注意这个能力的持续时间非常短，最好在能力结束前保证自己在一个安全的平台上，如果能力失效的时候正好在深渊的上方，那就真是万劫不复了。绿色泡泡的冲刺能力是沿着金环冲刺的，在绿色泡泡出现的位置上基本上都有机关能够制造出金环轨道。



走一些空中浮游板块的下沿，还是要注意不要再能力快消失的情况下停留在那些能导致你摔死的地方。

粉红刺针

攀墙能力是个非常保险的能力，只要能力还在生效，就不太可能摔死，这个能力也是全身无敌的，还能消灭掉碰到的敌人，这个能力最大的意义就是能

紫色獠牙

3D 模式下突进的轨迹有些偏左，稍微注意一下即可，突进攻击非常霸道，只是行进速度有些慢。

游戏进行方式

通过两个演示关之后，正式游戏开始，我们需要在大地图上选择要游玩的关卡，最开始只有一个关卡可选，通过关卡后会解锁新的关卡，直至最后通关。大地图上右上角的机械索尼克头像是小游戏，感觉有些像《超级马里奥》，蛋头博士的飞船则是得分排行榜。

前面介绍过了，本游戏有 2D 和 3D 两种版面，进入关卡后，无论玩家处于哪种版面，索尼克都会直接处于冲刺状态，我们要做的就是按住索尼克前进的方向，控制这只音速刺猬向前飞奔，同时躲开各种陷阱，利用各种机关前进。关卡中比较常见的机关有：

弹簧	碰到后会向上弹起
加速器	碰到后会加速前冲
绳索	绳索的把手是可以锁定的，跳起来按 2 键可以冲过去抓住绳索把自己拉到高处平台。
喷射环	彩色的圆环，碰到之后会被圆环推向前方
开关	蓝色开关，踩住或顶到开关的话关卡地形会出现变化。

※根据关卡地形的不同会出现一些特别的机关，基本上不会出现在其他大关，这里就不做过多叙述了。

关卡类型

有一些 3D 版面不用推方向键，索尼克会自己向前跑，这些关卡一般有敌人拦截，需要我们躲避他们的攻击，专心按左或者右方向即可。而有些 2D 版面非常有《超级马里奥》的味道，速度感几乎降为了 0，我们要做的仅仅是像马里奥那样利用不同的平台前进，这些关卡存在较多即死地形，对自己操作没信心的玩家不妨慢一点，因为本作的手感一如既往地比较滑，很容易摔死。有的时候在画面正上方会出现按键提示，照做才能顺利地把关卡进行下去，不照做的话虽然不会即死，但会被强制退之前的某个地方。

色彩变身能力

色彩变身是本作的核心系统，在大部分的情况下小精灵都会出现在它能够发挥作用的场合，当然很多时候不用色彩变身也是可以过关的，但是会白白浪费大量时间。

注意色彩变身不是“放保险”，在使用的时候仍然要注意技巧，尤其是蓝色闪电这些速度型的能力，一旦对向不准很可能直接把自己扔进深渊。

敌人

玩过索尼克系列的玩家都知道我们的最终目的是跑到终点，战斗只是游戏的陪衬，推荐避免大部分战斗。但是有的时候，我们可以利用攻击敌人时候的冲刺动作进行移动，这是很重要的技巧，在很多平台关卡要用到。

※索尼克系列一直有一个优点，就是关卡设计非常合理，初期十分简单，让你熟悉操作和技巧，中后期才会加入比较难的机关，大家不妨在前期关卡中多多练习，这也是为了后期关卡能比较顺利地进行，尤其是色彩变身的使用，一定要熟练掌握。



初期 BOSS 攻略指南

这里只介绍前四关的 BOSS，因为能打过他们的玩家已经具备了攻略后期关卡的实力。前面的几关难免因为操作还不熟练，技巧还没掌握而出现一些难点。



TROPICAL RESORL 的 BOSS

跳上移动平台之后来到 BOSS 附近跳起攻击即可。

SWEET MOUNTAIN 的 BOSS

分为两个环节：第一个环节是利用敌人发射的炮弹做跳板来到最上方打开关。之后进入第二个环节，BOSS 发射很多糖果攻击，这时候直接攻击 BOSS 即可，注意糖果的存在会干扰目标锁定，要看清敌人在哪里。两个回合后结束战斗。

STARLIGHT CARNIVAL 的 BOSS

战斗会在 2D 和 3D 之间切换，无论哪种画面，我们都要在躲避飞船攻击的同时靠近飞船，然后跳起攻击，如果拿到了蓝色闪电的话直接使用还能够重创 BOSS。

PLANET WISP 的 BOSS

和 TROPICAL RESORL 的 BOSS 非常相似，只是攻击到它的机会少了，当它把盖子合起来的时候是打不到的，而且他还会放射强力激光攻击，我们要利用场景里的圆球来阻断激光，一旦发现它张开盖子，就立刻跳到其中一个圆球上跳起发动攻击，如此循环即可，对操作有一定要求。

技巧补遗

1. 关于爆发冲刺能量槽：爆发冲刺能量槽一定要保证不让能量槽是空的，因为在某些平台关卡经常出现跳过平台的情况，这时候发动爆发冲刺很可能捡回一条命。补充能量槽的手段是收集关卡中的白色小精灵，有的时候敌人身上也会有白色小精灵，虽然回复量比较少，但是总比没有强。

2. 关于战斗：有的时候关卡看似来到了死胡同，这时候我们可以试着干掉当前场景的所有敌人，全部解决后会出现适合当前情况的色彩变身或机关，这也算一种强制战斗吧。有的场景我们需要利用敌人来前进，这种场景敌人是不断刷新的，而不需要敌人帮我们前进的场合，敌人不会重生，这点谨记。

3. 过关后的评价画面也是有玄机的，除了 A 以上评价会出现奖命之外，得分的分数和评价的字母都是可以攻击的，把这些东西打成透明状态后会出现金环，运气好也会出现奖命。所以不要很快地把评价画面按过去。

结语

玩过本作之后，笔者认为这可能是近几年来最好的一款索尼克了，没有花哨的特效和冗长生硬的战斗，有的只是那种最初感动我们的速度感，这也正是我们对索尼克这款伟大游戏所要求的全部，索尼克就是索尼克，它是我们的偶像，不是什么人的复制品，坚持自己的，才是最好的。

软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE

Kinect港版如期发售，但由于各种原因，能够在第一时间拿到货的人可谓凤毛麟角。不过比起不能第一时间拿到货，更大的悲剧是拿到Kinect后回家一试才发现空间不够。这里也请各位好好研究一下本期Kinect的内容再谨慎出手。Kinect确实够欢乐，一大群人在一起玩的时候非常欢乐，不过大家也得让出足够的空间，否则有多人被Kinect侦测到的话就会出错。想尽情玩一下Kinect还真不容易。

市场风向标 提供最佳购机方案

价格行情 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1300元
记忆棒	16GB红黑HG高速棒	148元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护壳	北通中国风PSP新版晶透水晶盒	48元
总计		1506元
近期推荐购入指数		9

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 虽然这段时间6.20系统的主机还没有正式被破解，但机器的价格已经开始逐渐波动了，普通的黑色不可破解版PSP-3000现在已经涨到了1300元左右，比之前贵上了大概50多元，而PSPgo的变化倒不是太大，一直稳定在1350～1400元之间，想必在以后的一段时间里，PSPgo的价格也不会太贵，毕竟玩家的购买焦点还是集中在PSP-3000身上。现在可以肯定的是6.20 TN系统对于主机的破解是非常关键的一步，虽然它不具备运行ISO镜像文件的能力，但是基于它开发出ISO Loader是完全没有问题的。根据目前的最新情报，6.20 TN系统现在还在有条不紊地更新当中，但只是在几个知名的破解者手里传播，从最新的视频来看，6.20 TN的运行倒是非常稳定，对自制软件的兼容性也相当高，所以在接下来一段时间，有机器的玩家就耐心等待吧，没有机器的玩家可以考虑在这段时间或是破解后价格稳定时再入手，毕竟6.20系统的主机货源现在还很多，主机在被破解掉后，价格上的波动应该不会太大，短期内的涨幅一般不会超过200元。而且随着元旦和春节的来临，商家们势必还会稍微下调一下主机价格的，所以即便是被破解了，PSP-3000的价格也不会太高，长期一段时间内会保持在1400元以内，甚至是更低，但一定不要在破解后的几天内出手，否则吃亏的就是你了。另外，对于购机时需要购买的记忆棒，现在主推16GB的红黑HG高速棒，这是索尼的第三代记忆棒产品，组装的大概在150元左右，和去年的8GB记忆棒价格相同，所以现在购机的玩家就直接选择16GB的吧，至于索尼的第四代HX高速棒，国内的组装货还比较少，想要买的玩家恐怕要等段时间才能看到。



▲6.20 TN的运行非常稳定。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（不可破解）	1250元
PSP go（不可破解）	1350元
PSP-2K／3K用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2K／3K用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HG组棒	88元
8GB原装记忆棒	198元
16GB极速HG组棒	148元
16GB原装记忆棒	418元
PSP-2K／3K高仿色差线	50元
PSP-2K／3K高仿线控耳机	30元
北通"中国风"PSP新版保护胶套	58元
北通MVP动力堡垒（世界杯限量版）	210元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi主机（行货）	1250元
烧录卡	黄金DSTTi（1.4）	48元
SD/TF卡	金士顿4GB microSD卡（行货）	88元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜（组装）	18元
保护壳	北通中国风炫彩NDSi水晶保护盒	68元
总计		1472元
近期推荐购入指数		6

备注 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 现在的NDS市场基本已经步入了冰河时期，估计大部分玩家都在摩拳擦掌等着3DS。不过对于一些尚未有能力购买3DS的玩家来说，NDSi现在的价格应该还是很不错的，虽然目前神游方面暂时没有下调主机价格的计划，但有些商家已经自行开始降低行货NDSi主机的售价了，不过限于本身的发货价格，这样的调价幅度都不会太大，一般也就是在50元的范围之内，有兴趣的玩家可以多转几个商店问问，或许会遇到比较合适的价格。

主机及主要周边参考价格	
NDSi主机（行货）	1250元
NDSi主机（日版大红）	1420元
NDSi LL主机（日版）	1500元
NDSi专用Hori贴膜（组装）	20元
NDSi LL专用Hori贴膜（组装）	30元
北通中国风晶透水晶盒NDSi保护水晶盒	58元
北通动力堡垒迷你版	128元
黄金DSTTi（1.4）	48元
EZVi简装版（1.4.1）	98元
Hyper-R4i（1.4）	58元
M3i Zero（1.4）	168元
金士顿4GB TF卡（行货）	88元
金士顿8GB TF卡（行货）	138元
金士顿16GB TF卡（行货）	318元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii主机（韩版，纯软改）	1320元
硬盘	行货250GB套装	380元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1740元
近期推荐购入指数		8



▲数码行业里山寨货比正品早上市貌似已经不新鲜了，但这种山寨手柄比原装产品先上市应该还是第一次。

备注 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii主机的价格走势一直让人摸不到头脑，前阵子刚贵了几天，最近的价格就又逐渐降了回来，再加上Wii在国内的进货渠道和PS3、X360有所不同，所以亚运会似乎对它也没什么影响。现在主机的报价在1300多元，有的地方可能会更低一些，这里主要是指纯软改的主机，光驱版因为质量实在参差不齐，所以就不建议大家购买了，这基本上也是期期都在提的问题。另外比较有意思的一点是，任天堂最近发售的新款遥控器Wii Remote Plus虽然现在国内还没见过原装的产品，但山寨货已经捷足先登了，不得不让人感叹国内山寨技术的强大，对于想买这款手柄的玩家，如果你不青睐山寨货的话，那就再等等吧。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（韩版，纯软改）	1320元
Wii主机（韩版，换光驱）	1650元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
《Wii Fit》（高仿Wii平衡板）	380元
北通无线双节棍套装（主＋副）	225元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
北通色差线	40元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版，160GB）	2650元
线材	索尼原装HDMI线	120元
周边	PS3电子狗PS Jailbreak	160元
总计		2930元
近期推荐购入指数		10

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍 PS3最近在破解上算是双喜临门了，先是电子狗的新一轮系统升级，使主机可以伪装3.50系统直接登录PSN。后是PSJailbreak团队在经过不断的努力之后，终于成功破解了3.50系统固件，现在全版本的PS3主机都可使用电子狗降级到3.41来直接使用了。对于前者，因为索尼最近在逐步对PSN进行改造，所以玩家还是尽量不要使用电子狗登录PSN，以免出现BAN机的风险。但使用伪装3.50系统，你是直接可以玩到最新游戏的，比如《使命召唤 黑色行动》甚至是《GT赛车5》。至于后者的新系统

破解，它的最大贡献在于降低了PS3在国内市场的价格。因为根据降级的原理你可以得知，这次的降级操作是依附于主机主板上的工厂服务模式的，也就是说除非索尼改变主板设计，否则以后的任何系统都有可能进行降级操作，这就像早期的PSP主机一样。所以市场上的这批可降级主机都是非常值得购买的，而且现在的价格也因为货源的增多而有所降低，如果错过这波也就不知道要等到什么时候了，不过近期的话还可以在观望一下，因为主机能够系统降级，现在的价格应该不会有太大的波动。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，160GB）	2650 元
PS3 Slim 主机（新版，320GB）	2950 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
北通球王 2 无线六轴震动版手柄	255 元
北通球王 2 有线震动版手柄	128 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄＋摄像头）	750 元
PS3 电子狗 PS Jailbreak	180 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	XBOX360 Silm 主机（港版，4GB）	1780 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
总计		1830 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 备受瞩目的体感设备Kinect终于在前几日到货了，现在港版现货的普遍报价在1400元左右，快赶上一台全新主机的价格了，不过这里面包含了一张正版的《体感大冒险》，而且根据玩家的实际体验来看，Kinect确实是次世代体感周边里最给力的，所以这个价格应该还是比较值的。另外还有一些商家现在是预定价格，大概在1300元左右，比现货便宜一些，但等待的时间你要问好商家，以免等得太久。还有一些Kinect套装是包含两三个游戏的，这种产品的售价在1600～1800元之间，想要一次性体验Kinect神奇魅力的玩家可以考虑这种套装。另外除了Kinect之外，11月9日发售的X360新手柄现在也在国内可以看到了，但货源非常非常少，能买到的话也是在480元左右了，而且从改进的体验上来说，虽然手柄采用了人体工程学设计，但依旧有瑕疵，单独为了使用购买的话不太值得。最后，上期提到的Anti Piracy 2.5反散装光盘系统目前也已经被成功攻克，有自制系统机的玩家可以直接使用Freeboot刷机。购买新机器的玩家则可以在购机时直接让商家刷好，毕竟自己刷的话会有一定的风险，如果出现坏块或是刷机失败需要换NAND等问题，也还是要找商家的，这样不仅花钱多而且还麻烦，所以不如一开始就就直接让商家把机器刷好了，免去后顾之忧。



▲新手柄从使用的角度考虑，不太值得入手。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1800 元
XBOX360 Silm 主机（港版，4GB）	1780 元
XBOX360 Silm 主机（港版，250GB）	2480 元
Kinect（港版）	1450 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

市场报价信息更新截至2010年11月21日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

通威超级桌面鼓

专题导购 关注消费热点话题



生产厂家：通威（TOPWAY）
适用机种：PS2/PS3/Wii
内含物品：
鼓面控制器 ×1
钹面控制器 ×2
踏板 ×1
USB 连接线 ×1
以及其他装配小物品

《摇滚乐队 3》的上市让音乐游戏的粉丝们迎来了属于自己的摇滚之夜，而想要体验这场音乐盛典，鼓控制器和吉他控制器可是绝对少不了的装备。原先大家对鼓控制器印象最深的恐怕就要数那硕大的体积，而这次 Topway 推出的超级桌面鼓最大的妙处就在于让大鼓变小鼓，让《摇滚乐队 3》可以坐在沙发玩，而且它还支持部分《吉他英雄》游戏、横跨 PS2、PS3 和 Wii 三大平台，功能十分强悍。

首先，超级桌面鼓的包装就要比常规的鼓控制器小上一圈，基本上和手提箱的大小一般，打开后首先映入眼帘的就是色彩鲜艳的鼓面。四个鼓面的设计让游戏既能满足《摇滚乐队 3》的需求，又可以应对 3 鼓面的“《吉他英雄》系列”，鼓面后面有个内舱，用来安放 Wii 遥控器，在玩“《吉他英雄》系列”时就需要通过这种方式识别到鼓控制器。内舱背后的 USB 连线才是《摇滚乐队 3》需要的，因为即便是在 Wii 平台，《摇滚乐队》官方鼓也采用的是 USB 连接方式接入，这点大家一定要根据游戏进行正确的选择。除了正确接入方式外，我们还要把控制器调整到对应的档位上。在鼓控制器蓝色鼓面的侧边有个拨动开关，用来切换 USB 还是 Wii 遥控器连接两种模式。设置好模式后，在黄色和蓝色鼓面之间还有游戏选择开关，上面写着 Wii、PS2、PS3 与《摇滚乐队》、《吉他英雄》的不同组合，也要根据自己的游戏切换正确的开关，否则鼓与游戏 Note 的映射关系可能会出现错误哦。

Wii 遥控器舱的左右两侧的定位孔用来安装两个钹片，安装过程非常简单，只要记得在放钹面前一定先安装垫片就行，否则钹面是无法固定紧的。固定完成后用连接线将钹面与鼓控制器背后的两个小孔项链，接入信号。踏板则直接通过一根连接线连接到绿色鼓面的背后，激活控制信号。完成这些连接，你还可以将鼓通过底部支架支撑起来，并在支架上安装附赠的吸盘，获得良好的打击角度。经笔者测试，小鼓面的打击感还是不错的，没有太大的噪音，而踏板的踏感也非常干脆，只是缩小的鼓面对打击精确度有了更高的要求。如果家里客厅没有太大的空间，又想尝试一下鼓控制器玩音乐游戏的感受，试试这款通威超级桌面鼓也不错。



本期主持：脆薯条

最近忙着《使命召唤 黑暗行动》的网战，看见许多老外纷纷上传自己的搞笑视频，看来这次剧院模式的加入的确是非常成功的举措，那些在网战中转瞬即过的搞笑瞬间的确让人异常捧腹。游戏中还加入了一个非常特别的“飞扑”动作，经常看见一些玩家在抢旗的时候使用，当你看见7个人不约而同地作出这样的动作时，真有点说不出的诙谐感。

另外，《GT赛车5》的偷跑相信已经让大家热血沸腾了，雷电在编辑部每天都要唠叨一句“我要玩《GT5》啊啊啊啊！”，不过12月还有《怪物猎人》，估计够他受的了……

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

007血石

你就是詹姆斯邦德！

原名 James Bond 007: Blood Stone
机种 多机种 类型 动作

“《007》系列”游戏新作这个月终于和各位玩家见面了，系列新作继续保持了电影原版人马的出场阵容，并在上作《量子危机》大受好评的基础上全面强化了多人模式，各位007的FANS不妨从米高梅公司破产的阴影中走出来先尝试一下这款游戏新作吧。

LezardSnake

操作说明

操作	人物	载具
左摇杆	移动	方向控制
右摇杆	视角	视角查看
十字键↓	使用智能手机	－
十字键↑	用手机扫描	－
LB/L2	发动子弹时间	－
RB/R2	换子弹	－
LT/L1	瞄准	后退
RT/R1	射击	前进
LS/L3	加速跑	－
X/□	近身搏斗/暗杀	－
Y/△	切换武器/跳过动画	切换驾驶视角
A/×	利用掩体	射击
B/○	动作键	－
START	暂停/菜单	菜单

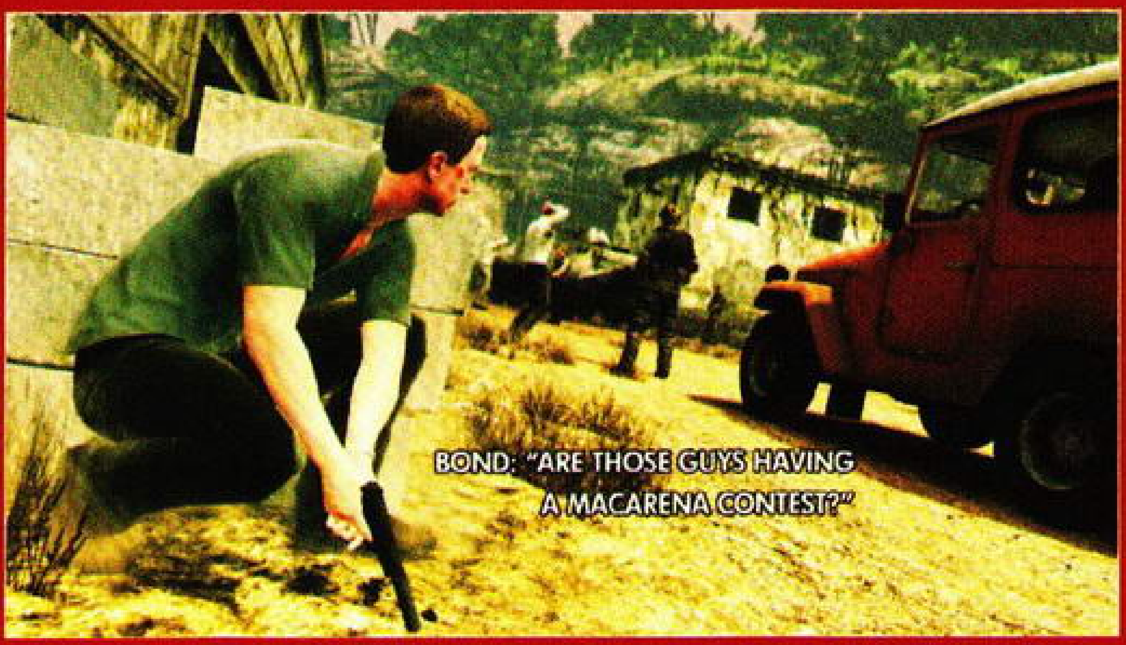
系统简介

基础战斗方式

游戏中和大多数射击游戏一样可以使用盲射、举枪瞄准射击和子弹时间射击三种射击方式，画面中央在任何时刻都有一个小点，瞄住敌人变红后即可盲射，盲射可以用来在掩体后攻击敌人或攻击爆炸物。按住LT/L1后会举枪瞄准射击，游戏的辅助瞄准度很高，只要在一定范围距离内举枪就会自动瞄准敌人的头部将敌人一枪击杀，子弹时间则可以瞬间击杀多名敌人。除了射击外，我们平常也要多利用近身攻击来暗杀敌人，这样可以以潜入的方式避免正面冲突轻松通过很多部分。

近身格斗

游戏中的近身格斗并不是平常就能进行格斗动作的，而必须是有敌人在自己身边一定范围内时才能使用。近身格斗可谓是游戏最核心的系统，因为不但近身格斗会对敌人一击必杀而且发动时会有动画效果，这时候是全身无敌状态，最为重要的是只有使用近身格斗杀死敌人才能获得一个子弹时间槽，利用近身搏斗还可以隔着掩体击杀范围内的敌人，合理运用格斗将是游戏通关尤其是高难度下通关的关键。



子弹时间

每当使用近身搏斗杀死一个敌人后就会增加一格子弹时间，一共三格，按住LB/L2即可发动。本作的子弹时间设计和传统的子弹时间不大相同，必须有敌人时才可以发动，并且发动后只要不按射击键子弹时间槽就不会减少，在子弹时间中杀死一名敌人子弹时间槽即会减一，也就是说玩家可以最多一次连续杀掉三名敌人。发动子弹时间后每按一次射击键即会自动瞄准攻击一名敌人并且一击必杀，连按三次就可以迅速消灭三名敌人。配合近身搏斗增加子弹时间槽并在合理的地方使用是游戏最基础的战斗方式。

智能手机

游戏中的高科技道具之一，除了解密以外对战斗也很有帮助，按方向键↓即可发动，屏幕会变为灰白色，这时候敌人的位置包括使用何种武器都会标记在画面上，在这个状态下敌人的一举一动我们就都掌握了，智能手机可谓是最佳的近身格斗辅助工具了。智能手机还能标明目标方向和距离方便通关。

载具战

游戏中有众多的载具追逐战，前方的圆圈与距离表示我们与敌人的距离，一旦追逐战开始一定要立刻行动，不然距离拉大到一定程度后任务会立刻失败，当有需要攻击的敌人时游戏会自动进入类似子弹时间的射击模式，我们只要按下A/×攻击就行了。







极品飞车 热力追踪

以暴制暴，飞车大战飞车！



一年一度的赛车大作《极品飞车》再次与各位玩家见面了！本作由《火爆狂飙》系列小组开发，是追求回归《极品飞车》系列本质的一部作品，从各方面来讲本作的质量都十分不错，而且还有繁体中文版发售，各位赛车游戏FANS一定不要错过本作。

原名	Need for Speed: Hot Pursuit		
机种	多机种	类型	竞速

生涯模式

生涯模式是本作惟一的单机模式，玩家在生涯模式中可以分别扮演飞车党和警察来完成不同的比赛。飞车党和警察都有自己的等级，最高为20，玩家只要不断完成比赛获得积分即可升级，比赛的名次越好积分越多，新车的开启也同样和积分有关，达到一定分数后即会开启新的赛车并且可以直接使用，但是很多比赛模式都对可以使用的车辆的性能等级有所限制。飞车党和警察的比赛任务也各不相同，下面我们就来看看吧。

飞车党

竞速赛

最普通的名次赛、飞车党之间的竞争，路上有一些普通车，逆行撞上的话是会影响成绩的，当然逼迫对手撞车也是可行的。通过甩尾、超车、逆行擦边过车等等小技巧可以不断提升氮气槽，在对手车后利用对手的造成牵引气流不但可以加快速度也可以提升氮气槽，按下A/× 即可使用氮气槽。甩尾过弯推荐使用手刹，轻点X/□在推方向可以轻松甩尾过弯。竞速模式可以说是最基础的模式，竞速模式中的技巧在其他模式中也同样试用。



时间赛

在规定的最低时间要求内完成比赛即可，完成最高要求可以拿到金牌，要想获得好成绩就一定要对赛道十分熟悉，有些分支要通过多次尝试才能知道哪个该走，因为并不是所有分支都是近路，有的反而会让你绕远。该模式下一定不能有撞毁车的失误，不然是不会有好成绩的，若果一开始实在拿不到金牌可以在开启性能更好的赛车后回来再挑战，不过只能在任务要求的级别中选择车辆。

热力追踪

相当于加入警察车的竞速模式，不过该模式下的主要目标除了获取第一外还要干掉警察和对手，如果是《火爆狂飙》系列的玩家的话对该模式一定不陌生，撞烂警察即可瞬间加满氮气槽，撞飞对手则会有积分加成。该模式下还有四种道具可以使用，随着游戏的进行会逐渐解锁，分别按下对应的十字键即可使用。道具效果各不相同，可以干扰对手的速度或者直接干掉对手，并且道具还能通过升级而增强效果，每个任务中可以使用道具的次数各不相同，每当使用一次后需要冷却一段时间后才能再次使用，当然对手也会施放道具对付自己，要小心躲避。在热力追踪模式中还要注意躲避道路中央警察布置的路障，完美躲避的话会有积分的加成。热力追踪可以说是最能体现本作精华的最爽快的模式之一了。



对决

一对一的单挑赛，比较考验技术的模式，对手一般都很强，充分运用竞速模式下学习的技巧战胜对手吧，这个模式下是不能更换赛车的。

试驾

驾驶超级跑车的时间挑战赛，爽快感十足但是拿金牌也相当有难度的模式，因为可以使用的车辆永远是固定的，并且超级跑车的高速度也要求玩家对赛道足够的熟悉。



挑战赛

拥有各种各样完全不同的特殊目标的模式，完成起来十分需要技巧。

警察

拦截

有些类似飞车党对决的一对一单挑模式，不过这里我们要控制警车全力撞烂对手，在规定的时间内干掉对手即可获得金牌，该模式下可以使用道具，并且警察有两项专用道具路障和直升机，拦截是警察最基础的模式。

热力追踪

警察的热力追踪和飞车党不同，我们需要再规定的里程数内撞烂对手，撞烂要求的全部数量的对手即可获得金牌，不用必须跑完全程，完成目标即可结束任务。该模式下撞烂一个对手可以立即补满一次氮气槽，同样可以使用道具，并且对手也会用道具反击。

快速反应

警察篇中的时间模式，但是警察篇发生任何碰撞照成车辆受损都会受到时间惩罚使时间上升，撞上不同的东西所受到的惩罚时间也不相同，所以该模式下尽量避免碰撞比追求最快的速度更重要。该模式下也可以随意更换自己已经取得的符合任务级别要求的赛车挑战更好的成绩。

试驾

同样是驾驶固定的超级跑车完成时间目标，也同样有时间惩罚，不但要求玩家的驾驶技术够高而且还要对赛道中各个分支的路况十分熟悉，想要获得金牌十分有难度的模式。



游戏中一共有95项挑战，可以在Pip-Boy的DATA页面下，进入MISC一栏，按Y键查看挑战项目，在挑战菜单按X可以切换挑战类别。大多数挑战在游戏一开始就可以进行（下文中未标注开启条件的均是这种），另一部分挑战需要达到特定的“开启条件”才能开启。挑战需要玩家按照“完成方法”进行一次正确的行动才会激活挑战，之后便会显示在菜单里。完成挑战的奖励包括：奖励经验值、新挑战和特殊特技Perk，其中特殊Perk自然是最重要的，也是我们的目标。很多挑战可以重复完成，每次完成都可以获得经验值，并且一些通过完成挑战获得的Perk也是有等级的，通过重复完成相同挑战或相似的不同挑战可以达到Perk升级的目的。本次研究为大家献上全部的95个挑战的详细资料，按照杀敌（Kills）、伤害（Damage）和其他（Other）分为三大类，每类按照首字母顺序排列（与游戏中相同），方便大家对照游戏中的列表查阅。各位可以看看自己漏了哪些特殊的挑战，特别是那些需要完成之前的挑战才能开启的新挑战，它们也许能为你提供非常有用的Perk哦！

辐射 新维加斯	Bethesda/Obsidian		动作角色扮演
多机种	Fallout：New Vegas		美版
	2010年10月19日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

杀戮挑战 用指定的武器杀死一定数量的指定的敌人完成挑战

挑战名称	完成方法	获得经验	获得PERK	开启条件	可否重复挑战
A Fistful of Hollars	空手格斗杀死42个敌人	50			
Abominable	杀死50个邪恶生物，包括Deathclaw和Night Stalker等	50	Abominable：三级，对邪恶生物伤害增加3%、6%、10%		可以
Animal Control	杀死50个变种动物	50	Animal Control：三级，对变种动物伤害增加3%、6%、10%		可以
Bug Stomper	杀死50个变种昆虫	50	Bug Stomper：三级，对变种昆虫伤害增加3%、6%、10%		可以
Demise of the Machines	杀死50个机器人	50	Machine Head：：三级，对机器人伤害增加3%、6%、10%		可以
Energetic	使用能量武器杀死64个敌人	64			
For a Few Hollars More	使用空手格斗杀死75个敌人	100		完成A Fistful of Hollars挑战	可以
I Can Kill You With One Hand	使用单手枪械杀死250个敌人	75			可以
Just Point and Click	使用大型双手武器杀死250个敌人	75			可以
Kaboom	使用爆炸武器杀死25个敌人	50			
Kaboom–boom–pow	使用爆炸武器杀死50个敌人	75		完成Kaboom挑战	可以
More Energetic	使用能量武器杀死64个敌人	75		完成Energetic挑战	可以
Not So Up Close	使用投掷武器杀死25个敌人	50		完成Up Close挑战	可以
Nuke it From Orbit	使用肩扛式发射器（Launcher）杀死250个敌人	75			
Shoot 'em Up	使用枪械杀死75个敌人	75			
Shoot 'em Up Again	使用枪械杀死75个敌人	75		完成Shoot 'em Up挑战	可以
Super Mutant Massacre	杀死50个超级变种人	50	Mutant Massacrer：三级，对超级变种人伤害增加3%、6%、10%		
The Rifleman	使用步枪杀死250个敌人	75			可以
Up Close	使用近战武器杀死50个敌人	75	Melee Hacker：共两级，使用双手持近战武器攻击速度增加5%、10%		
Up Closer	使用近战武器杀死50个敌人	75		完成Up Close挑战	可以

伤害挑战 通过特定的伤害方式造成一定的伤害数值、打残一定数量的敌人肢体等完成挑战

挑战名称	完成方法	获得经验	获得PERK	开启条件	可否重复挑战
...And Boy Are My Arms Tired	使用空手格斗造成100000点伤害	75			
A Little Critical	单手手枪完成100次暴击	50			
A Matter of Heart	打残100个敌人的躯干	75		完成Limber Jack挑战	可以
A Matter of Perception	打残100个敌人的头部	75		完成Limber Jack挑战	可以
Aiming is Optional	使用发射器（Launcher）造成10000点伤害	50	Kaboom–boom–pow：Launcher的伤害增加10%		
Beam (Weapon) Me Up	使用步枪类能量武器造成25000点伤害	0	Set Lasers for Fun：两级，使用激光武器暴击率增加2%、4%	完成More Energetic挑战	
Blaster Master	使用能量武器造成10000点伤害	50			
Click	使用Submachine Gun、Light Machine Gun或Minigun造成20000点伤害	75		完成Shoot 'em Up Again挑战	
Destroy Something Not So Beautiful	空手格斗造成10000点伤害	0	Beautiful Beatdown：VATS中使用空手格斗消耗的AP降低10%	完成A Fistful of Hollars挑战	
Full of Stars	空手格斗打残50个敌人的头部	50		完成Lethal Weapons挑战	可以
Go for the Eyes	空手格斗对敌人头部造成6000点伤害	75		完成A Fistful of Hollars挑战	可以
Gotta Hand Grenade it To You	使用手雷（Grenade）对敌人造成10000点伤害	100		完成Kaboom–boom–pow挑战	
Gut Checker	空手格斗打残100个敌人的躯干	50		完成Lethal Weapons挑战	
I Am Not Left Handed	打残100个敌人的右臂，或相当于右臂的身体部位	100		完成Limber Jack挑战	可以
I Can Do It One Handed	使用单手近战武器造成10000点伤害	50	单手近战武器攻击速度增加10%	完成Up Closer挑战	
I've Got Shotgun	使用霰弹枪造成20000点伤害	75		完成Shoot 'em Up挑战	
Knocked Up	将100个敌人击倒在地（Knock Down，不是打死，是打倒）	75			可以
Lead Dealer	使用枪械造成10000点伤害	50			
Leathal Weapons	空手格斗暴击100次	50		完成A Fistful of Hollars挑战	可以
Let's Get Critical	单手能量武器暴击64次	75		完成More Energetic挑战	可以
Limber Jack	打残敌人肢体次数达到100次	50			可以
Love The Bomb	使用爆炸武器造成10000点伤害	50			

©Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

挑战名称	完成方法	获得经验	获得 PERK	开启条件	可否重复挑战
New Vegas Samurai	使用近战武器造成 10000 点伤害	50			
Old Tyme Brawler	使用空手格斗造成 10000 点伤害	50			
Set Lasers for Fun	使用单手激光（Laser）武器造成 16000 点伤害	0	Set Lasers for Fun：两级，使用激光武器暴击率增加 2%、4%	完成 Energetic 挑战	
The Big Squeezy	使用步枪造成 18000 点伤害	75		完成 Shoot 'em Up Again 挑战	
This is Hacking	使用单手近战武器暴击 100 次	50		完成 Up Close 挑战	可以
Two Hands are Better Than One	使用双手近战武器造成 10000 点伤害	50	Melee Hacker：共两级，使用双手持近战武器攻击速度增加 5%、10%	完成 Up Close 挑战	
Were You Using That？	使用双手近战武器打残敌人肢体次数达到 200 次	50		完成 Up Close 挑战	可以
You'll Blind Somebody	使用能量武器对敌人头部造成 4096 点伤害	100		完成 Energetic 挑战	可以

其他挑战 通过达成一定的要求完成挑战

挑战名称	要求	获得经验	获得 Perk	开启条件	可否重复挑战
...And Know Disintegrations	使用能量武器将敌人打成灰烬，32 次	75			
...And Not a drop to Drink	饮用 100 次水，必须是使用道具才算	100	Camel of the Mojave：喝水降低口渴度和回复效果增加 15%		
...Or Are You just Happy to See Me？	将爆炸物用偷盗的方式放入 NPC 裤子里，用这个方法炸死 25 个人，周围被爆炸波及进来的人不算	50			
All Things in Modder Nation	为武器安装 20 个配件	50			
Apocalypse Ain't Got Nothin' On Me	杀死 1000 个生物和 NPC	50	Apocalypse Ain't Got Nothin' On Me：Lord Death 第三级，伤害增加 3%	完成 Lord Death of Murder Mountain 挑战	
Artful Pocketer	从 NPC 身上偷 50 次东西	50			
At a Loss for Words	口才挑战失败 100 次	75			
Caravan Master	获得 27 场 Caravan 赌博游戏的胜利	50		完成 Know When to Hold 'em 挑战	
Crafty	在任意工作台或通过其他方法组合 20 件物品	0			
Crafty Veteran	在任意工作台或通过其他方法组合 100 件物品	75		完成 Crafty 挑战	
Day Tripper	使用 25 次可能上瘾的药品（Chems）	50	Day Tripper：Chems 效果持续时间增加		
Desert Survivalist	通过食用食物回复 HP 10000 点	100			
Devourer of Nations	吃 200 个尸体	100		完成 Dine and Dash 挑战	
Dine and Dash	吃 25 个尸体	50	Dine and Dash：吃尸体后可以获得 Human remains 物品，作为食物带在身上随时食用……	学会 Cannibal 特技	
Disarming Personality	拆除 25 个地雷（Mine）	50			可以
Doctor Wasteland, M.D.	使用 25 个医疗包（Doctor's Bag）	75			可以
Double Down	玩 10 次黑杰克 21 点	100			
Fast Times	使用 20 次 Turbo（道具）	0	Fast Times：Turbo 的效果持续时间增加 50%		
Fixin' Things	修理 30 个道具	50			
Free Radical	使用 20 个 Rad-Way（道具）	0	Free Radical：使用 Rad-Way 的效果增加一倍		
H4× Supr3m3	骇客 25 个电脑终端	50			可以
He Moves in Mysterious Ways	神秘陌生人（Mysterious Stranger）拜访 15 次	0	Friendly Help：VATS 中神秘陌生人出现几率增加一倍	学会 Mysterious Stranger 特技	
Healthy Glow	骇客 25 个电脑终端	50			
I Can Stop Any Time I Want	使用 25 个药品（Chems）	75		完成 Day Tripper 挑战	可以
I Dismember You	肢解 1000 个肢体	50			
Know When to Fold 'Em	在 5 场 Caravan 赌博游戏中失败	50			
Know When to Hold 'Em	获得 3 场 Caravan 赌博游戏的胜利	100			
Little Wheel	玩 10 次俄罗斯轮盘赌	100			
Lord Death	杀死 200 个生物和 NPC	100	Lord Death：第一级，伤害增加 1%		
Lord Death of Murder Mountain	杀死 700 个生物和 NPC	100	Lord Death of Murder Mountain：Lord Death 第二级，伤害增加 2%	完成 Lord Death 挑战	
Low Tech Hacking	撬锁 25 次	50			
Master of the Mojave	探索到 75 个地点	0		完成 Walker of the Mojave 挑战	
Maybe That's a Lie	对药物或酒等上瘾 10 次	25			
Miss Fortunate Son（或者 Daughter）	幸运女神（Miss Fortune）拜访 15 次	0	Friendly Help：VATS 中幸运女神出现几率增加一倍	学会 Mysterious Stranger 特技	
One Armed Bandit	玩 10 次水果机	100			
Questin' Mark	完成 5 个任务	100			可以
Radical	使用 20 次 Rad-X	75			
Sir Talks-a-lot	完成 50 次口才说服挑战	50			
Stimpaddict	使用 100 个 Stimpak	50			可以
Stim-ply Amazing	使用 Stimpak 回复 10000 点 HP	100			
Tough Guy	让自己的角色残废肢体次数达到 50 次	0	Tough Guy：降低肢体伤害		
Up to the Challenge	完成 50 个挑战	100			可以
Walker of the Mojave	探索到 50 个地点	0			
You Missed the Apple	使用非自动步枪枪械打残 100 个敌人的头	75			可以
You Run Barter Town	交易价值 10000 瓶盖的物品	100			

第一个 DLC 公布！ Dead Money

《辐射 新维加斯》第一个 DLC 为 X360 独占，12 月 21 日上线，名为《Dead Money》。DLC 的核心是 Sierra Madre 赌场，它本要成为西部最奢华的胜地，可惜其开业日定在当年核战争爆发日之后……玩家将听到断续的广播，播放着赌场即将开业的广告，可是那将永远无法实现。这座城内的空气控制系统在经过百年岁月之后开始释放毒气，只有称为“鬼人”（Ghost People）的一群人把这里当作自己的家，他们都穿着全套的防护服，从不和靠近城市的人交谈，直接把人拖到毒气之中……传说这是一个“黄金城”，藏着旧世界的宝藏，兄弟会在 HELIOS One 太阳能站台之争中失败后，一直派人在莫哈维寻找新的武器对付 NCR，他们找到了 Sierra Madre，而玩家会跟着断续的电波信号找到这座鬼城。新地形、新敌人、新选择，有条件的《辐射》玩家不容错过！

TIPS Stim-ply Amazing 按照完成方式看，应该也是一项挑战，但是不知为何在我的游戏挑战菜单内看不到，也许是 BUG，将来会修复。它对应一个成就／奖杯，攒到足够多的 Stimpak 之后先存档，到水中淹到费血，上来吃药，如此反复解开成就／奖杯。



CALL OF DUTY BLACK OPS

文 脆薯条 &SunX（单机部分） 美编 木仙

使命召唤 黑暗行动	Activision Blizzard/Treyarch	主视角射击
多机种 Call of Duty：Black Ops		美版
2010年11月9日发售	1～18人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

相信畅游在单机、僵尸与网战中的朋友大有人在，上期由于时间的关系只给玩家详解了老兵难度要点，这次就立刻补完游戏的全奖杯／成就拿法，以及网战中的详细介绍与心得。另外本人在光盘中准备一点精彩影像，配合研究以达到图文并茂的效果。其实本次的网战内容丰富，各种千奇百怪的搭配还等着我们去发掘。

★单机部分奖杯／成就补完

全奖杯／成就拿法

Death to Dictators 铜杯／15G
奖杯要求：爆头杀死卡斯特罗。
开启方法：在慢动作时间内爆头杀死“卡斯特罗”。

Sacrifice 铜杯／10G
奖杯要求：协助作战小队顺利撤离古巴。
开启方法：剧情奖杯。

Vehicular Slaughter 银杯／25G
奖杯要求：在越狱过程中杀死载具上的所有敌人。
开启方法：越狱关最后阶段跳到卡车上利用重机枪扫射车后的追兵，打爆所有的卡车、摩托车以及直升机。

Slingshot Kid 铜杯／15G
奖杯要求：利用3次弹射酒瓶攻击炸毁3座哨塔。
开启方法：在越狱关卡初期会触发弹射酒瓶的剧情任务，要确保3发攻击全部命中目标。

Give Me Liberty,Or Give Me Death 铜杯／10G
奖杯要求：成功越狱。
开启方法：剧情奖杯。

VIP 铜杯／10G
奖杯要求：从Lancer处接到任务。
开启方法：剧情奖杯。

A safer place 铜杯／10G
奖杯要求：扰乱苏联的太空计划。
开启方法：剧情奖杯。

Tough Economy 铜杯／15G
奖杯要求：在Khe Sanh都市防卫战中发射6发陶式诱导飞弹炸掉6辆坦克。
开启方法：在关卡“S.O.G.”中坐上吉普车使用陶式诱导飞弹对付坦克时，要确保6发导弹全部命中目标。

Looks Don't Count 铜杯／10G
奖杯要求：在Khe Sanh都市防卫战中突破重围。
开启方法：剧情奖杯。

Raining Pain 铜杯／15G
奖杯要求：在Hue City中呼叫空中支援干掉20个敌人。
开启方法：在关卡“The Defector”中呼叫直升机进行火力压制，累计杀死20人即可。

The Dragon Within 铜杯／15G
奖杯要求：使用龙之吐息（Dragon's Breath）干掉10个敌人。
开启方法：在关卡“The Defector”中使用喷火霰弹枪射杀10个敌人。

SOG Rules 铜杯／10G
奖杯要求：在Hue City回收相关资料。
开启方法：剧情奖杯。

Heavy Hand 铜杯／15G
奖杯要求：使用火箭炮（Grim Reaper）摧毁机枪炮台。
开启方法：在关卡“Victor Charlie”中可以捡到队友留下的火箭炮，把遇到的敌人机枪炮台击破即可。

Up Close And Personal 铜杯／15G
奖杯要求：暗杀3个敌人。
开启方法：在关卡“Victor Charlie”初期暗杀3个敌人。

Double Trouble 铜杯／10G
奖杯要求：只使用双手武器逃出九龙城。
开启方法：使用双手枪或双手微冲完成关卡“Numbers”即可。

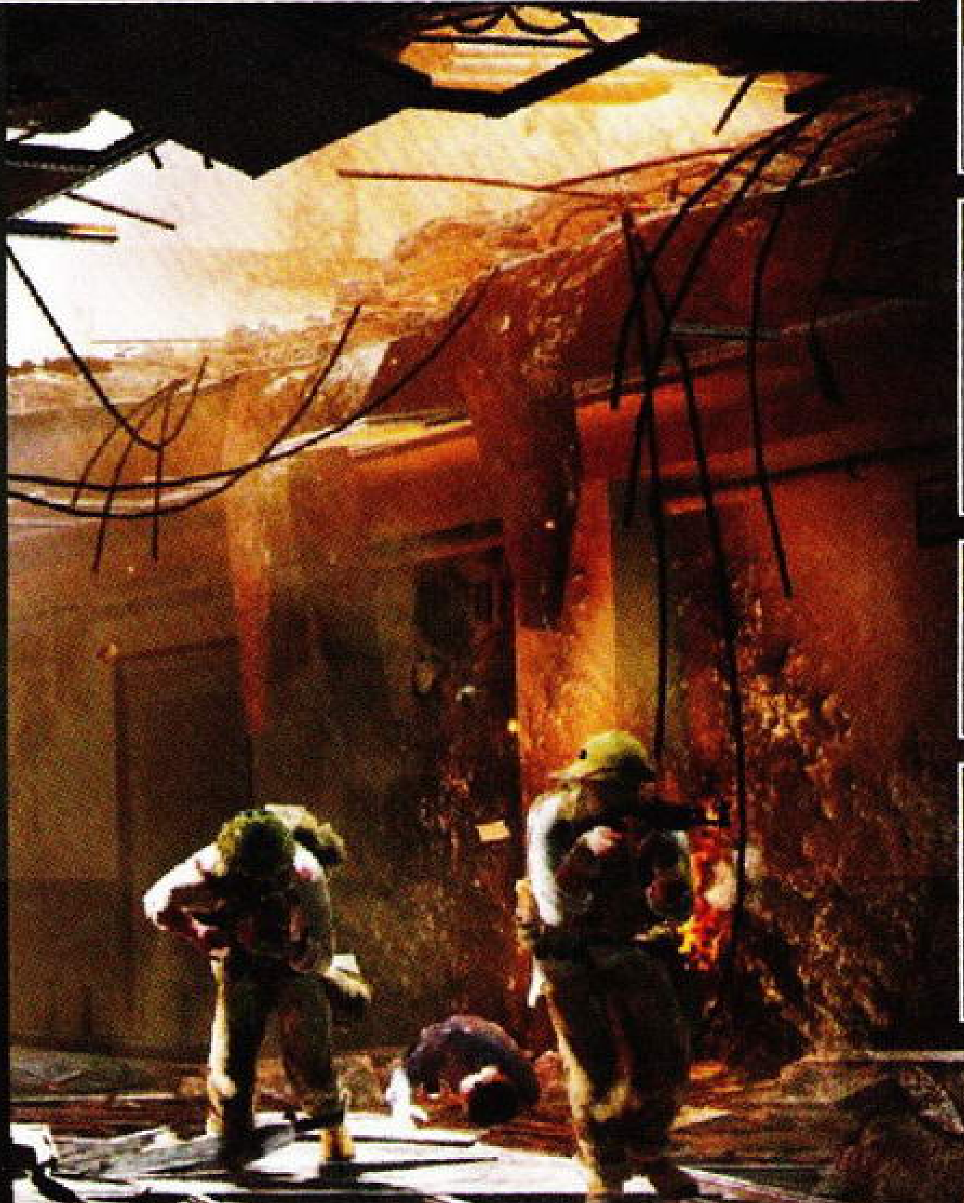
Broken English 铜杯／10G
奖杯要求：逃出九龙城。
开启方法：剧情奖杯。

Lord Nelson 银杯／25G
奖杯要求：驾驶战斗艇破坏所有的目标和建筑物。
开启方法：在关卡“Crash Site”中的驾驶环节内，使用火箭炮和机枪炸毁沿途所有的屋子、塔楼、目标以及敌人的快艇。

Never Get Off The Boat 铜杯／10G
奖杯要求：在老挝找到联络人。
开启方法：剧情奖杯。

Pathfinder 铜杯／10G
奖杯要求：引导地面作战小队安全抵达苏联前哨站。
开启方法：在关卡“WMD”中驾驶黑鸟指挥地面小队时，不能发生全军覆没的情况。





Mr.Black Op　银杯/50G
奖杯要求:在不被发现的前提下潜入基地。
开启方法:在关卡"WMD"中暗杀掉所有的巡逻士兵。

With Extreme Prejudice　银杯/50G
奖杯要求:抵达俘虏关押所前只使用直升机上的火箭弹。
开启方法:在关卡"Payback"中驾驶直升机环节全程只使用火箭弹歼敌。

Russian Bar-BQ　铜杯/15G
奖杯要求:在俘虏关押所使用火焰喷射器烧死10名敌人。
开启方法:在关卡"Payback"中,在进入俘虏关押所后使用带有火焰喷射器的AK烧死10人。

Light Foot　银杯/30G
奖杯要求:在老兵难度(Veteran)下,在倒数计时2分15秒之前逃到船外。
开启方法:在关卡"Project Nova"最后阶段逃亡环节中拼命往船外跑。

Some wounds never heal　铜杯/10G
奖杯要求:从过去中逃出。
开启方法:剧情奖杯。

I Hate Monkeys　铜杯/15G
奖杯要求:在研究所中10秒内杀死7只猴子。
开启方法:在关卡"Rebirth"中的苏联生化研究所中,在10秒内杀死7只关在笼子里的猴子。

No Leaks　银杯/50G
奖杯要求:一次不死通过NOVA 6生化毒气笼罩的区域。
开启方法:在关卡"Rebirth"中会发生穿越毒气小镇的任务,一次不死完成任务即可。

Clarity　铜杯/10G
奖杯要求:破解密码。
开启方法:剧情奖杯。

Double Whammy　铜杯/15G
奖杯要求:在甲板上用一发制导飞弹击毁两架直升机。
开启方法:在关卡"Redemption"初期登上油轮后可以捡到制导火箭炮,然后等敌人的两架直升机相互重叠时发射导弹,记得按R1/RB来手动引爆导弹。

Stand Down　银杯/35G
奖杯要求:以任意难度完成所有单机关卡。
开启方法:以简单难度通关1遍即可。

BLACK OP MASTER　金杯/100G
奖杯要求:以老兵难度完成所有单机关卡。
开启方法:以老兵难度通关1遍即可。

Frag Master　铜杯/15G
奖杯要求:1颗手雷同时炸死5个敌人。
开启方法:在关卡"The Defector"中可轻松开启该奖杯,当与队友合力打开街边的一扇门后,接着跑上二楼朝对面的车库丢手雷就能炸死一堆敌人。

Sally Likes Blood　铜杯/15G
奖杯要求:1发子弹杀死3个敌人。
开启方法:在单机模式或僵尸迷你游戏中都可以开启该奖杯,感觉在僵尸迷你游戏中比较好拿,拿到霰弹枪后把僵尸全部聚集到一起后开打,运气好的话就顺利开启奖杯。

Unconventional Warfare　铜杯/15G
奖杯要求:使用爆炸弩箭杀死30名敌人。
开启方法:在关卡"Executive Order"中可以拿到弩箭,使用爆炸箭头累计杀死30名敌人即可。

Cold Warrior　银杯/25G
奖杯要求:在老兵难度下完成关卡"Operation 40"、"Vorkuta"和"Executive Order"。
开启方法:剧情奖杯。

Down And Dirty　银杯/25G
奖杯要求:在老兵难度下完成关卡"S.O.G"和"The Defector"。
开启方法:剧情奖杯。

It's Your Funeral　银杯/25G
奖杯要求:在老兵难度下完成关卡"Numbers"、"Project Nova"和"Victor Charlie"。
开启方法:剧情奖杯。

Not Today　银杯/25G
奖杯要求:在老兵难度下完成关卡"Crash Site"、"WMD"和"Payback"。
开启方法:剧情奖杯。

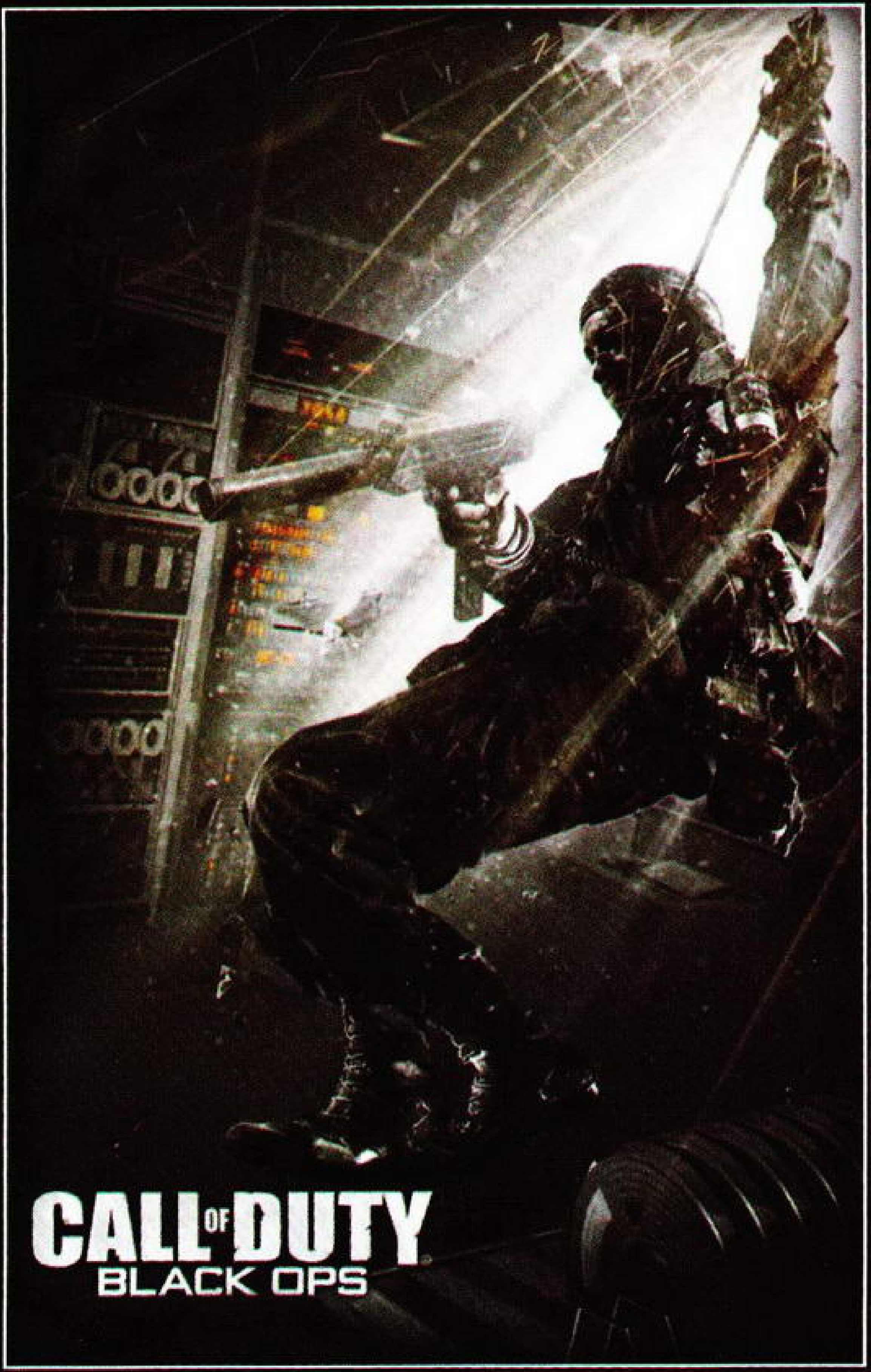
Burn Notice　银杯/25G
奖杯要求:在老兵难度下完成关卡"Rebirth"和"Redemption"。
开启方法:剧情奖杯。

Closer Analysis　铜杯/15G
奖杯要求:找到所有隐藏的电脑。
开启方法:找全所有42个电脑(Intel)即可。

Date Night　铜杯/15G
奖杯要求:线上和朋友看一场电影或一卷胶带。
开启方法:进入联机模式选择"Theater",接着邀请好友到你的房间,然后选择"My Recent Games"下载一部对战录象。下载完毕后与好友一起欣赏就能开启该奖杯。

In The Money　铜杯/20G
奖杯要求:线上赢成5场赌博赛。
开启方法:进入联机模式选择"Wager Match",随意选择比赛模式并累计获得5次前三名即可开启该奖杯。





Ready For Deployment　铜杯/15G
奖杯要求:线上的战斗训练等级达到10级。
开启方法:进入联机模式选择"Combat Training",训练等级升到10级即可。

The Collector　铜杯/20G
奖杯要求:在一场僵尸模式中买下墙上的所有枪。
开启方法:买下墙壁上的枪即可,不需要抽奖,不需要购买所有的饮料。在僵尸SOLO模式中,第一个图买全所有枪以及开门费用大约需要2万分,差不多坚持到第10轮即可。

See Me, Stab Me, Heal Me　铜杯/15G 隐藏奖杯/成就
奖杯要求:从远处发射飞刀拯救一个倒在地上的队友。
开启方法:首先要抽到弹射飞刀,然后花5000块去隐藏房间升级。随后留几个断腿的僵尸故意把队友打趴下,大概在第10轮左右才能获得,比较考验人品。

Hands Off the Merchandise　铜杯/20G
奖杯要求:在僵尸博士偷掉你的装备前干掉他。
开启方法:推荐五角大楼地图,在第6、7轮前到达地下3层的生化实验室区域就有可能会遇到僵尸博士。

Sacrificial Lamb　铜杯/15G
奖杯要求:使用爆炸弩箭一次杀掉6个僵尸。
开启方法:同样需要抽奖抽到爆炸弩箭,10轮之后的战斗最后要故意留几个僵尸,最好是断腿的那种,因为爆炸弩箭的威力可能不够把完整的僵尸直接炸死,尽量选择缺胳膊少腿的,然后绕圈子把它们慢慢引在一起,一箭过去即可解锁。

Insert Coin　铜杯/5G
奖杯要求:输入密码在"Dead Ops Arcade"模式中与"Cosmic Silverback"对战。
开启方法:在电脑中输入"DOA"。

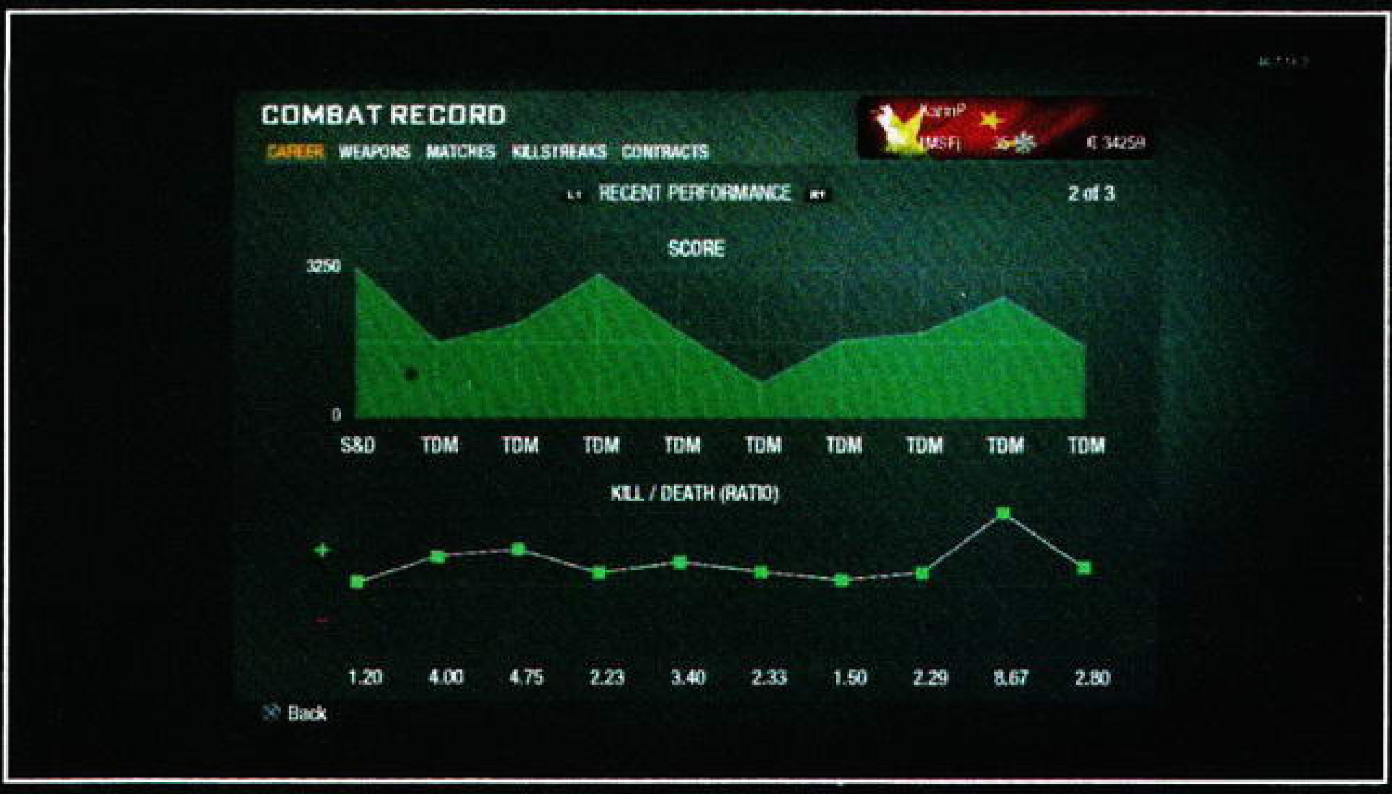
Easy Rhino　铜杯/10G
奖杯要求:在"Dead Ops Arcade"模式中使用"Speed Boost"一次撞飞20个僵尸。
开启方法:按R1/RB就能施展"Speed Boost"技能,先把大批僵尸引成一条直线,然后施展撞人技能。

Just ask me nicely　铜杯/15G
奖杯要求:从拷问椅上挣脱。
开启方法:快速交替按L2和R2即可从拷问椅上挣脱。

Eaten by a Grue　铜杯/15G
奖杯要求:在电脑上输入密码进入ZORK模式。
开启方法:在电脑中输入"ZORK"。

网战部分综合研究

这次《使命召唤 黑暗行动》的对战模式可谓是做出了巨大的改进，可能一些新手们并没有这种感觉，但作为一个从 4 代之初就崭露头角，经历了 5 代的腥风血雨，又转战到《现代战争 2》的老兵来说，相信这种感触就会非常明显了。所谓的"巨大改进"究竟体现在哪呢？那就是——"平衡"。



全面掌握自己的信息，知道长处与短处，所谓知己知彼百战不殆就是这个道理。

初级篇

对战感受小谈

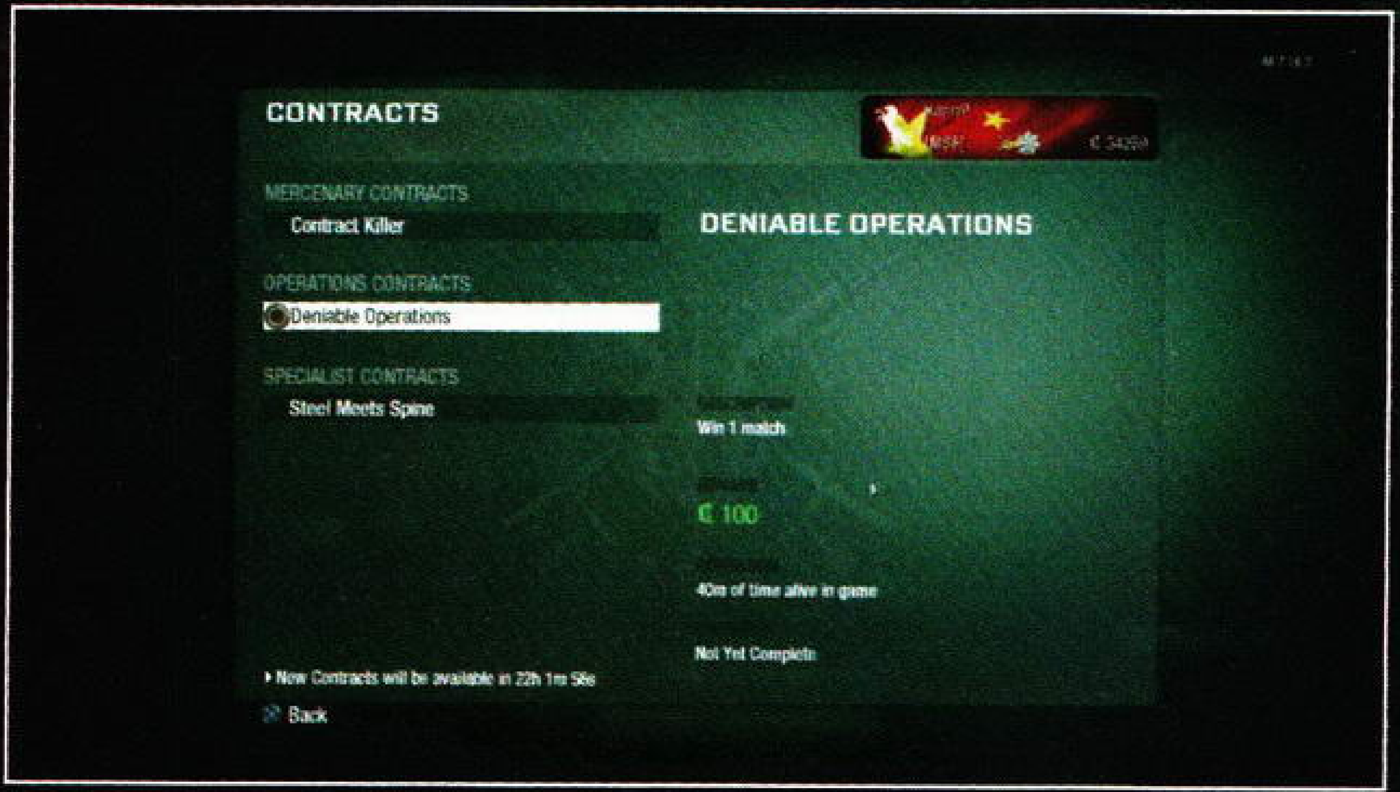
首先要对广大的"榴弹党"说再见，"乌鸦"技能是无法补充榴弹与阔刀地雷的。另外只要防爆服一穿，除非是正中面门，要不然什么榴弹、手雷、RPG 过来我表示毫无压力。这次由于 Treyarch 小组取消了"Stopping Power"这个技能，所以大家都会觉得敌人特别耐打，通常用 MP5 都要扫上一小会才能干掉对手。网战的地图也非常有特色，包括各种环境，而且设计比较合理，不像《战火世界》里的地图过于庞大，导致有些玩家绕了很久都没碰上人。不过在小地图中存在重生点紊乱的情况，冲在最前面的玩家死后的重生点经常和被干掉的敌人一起，有时候还能看见敌人在你眼前重生。总体来说，这次网战部分的设计可以说是系列中最为平衡的一次，大家只有依靠个人技术、依靠团队的配合才能取得胜利。



基本解说

金钱概念： 这次《使命召唤 黑暗行动》的网战部分引入了"金钱"这一概念，解锁后的武器、各种枪械配件、特别装备、迷彩、标志 LOGO 等等都需要金钱来购买。赚取金钱的方式主要就是多打比赛，或者靠实力参加赌博。不过就我个人的感觉，金钱倒不是非常重要，等级到达 40 级以后基本上就用不着什么钱了，玩家在买好了基本装备后就可以大肆挥霍一番了。

限时合同： 游戏中的 CONTRACTS 选项，其实就是限定时间内的挑战任务，这里的任务各不相同，玩家可以根据自己的能力选择相应的任务，在规定的时间内完成任务后可以获得金钱、XP 的额外奖励。但签合同时必须花费金钱，对自己的能力没有信心的玩家可不要心太黑哦，如果不能完成任务就得不偿失了。



剧院模式： 这次的剧院模式真的是非常贴心的一个设计，玩家可以在 7 天内下载到你所玩过的 100 场比赛的录像，还能保存 6 个自己最满意的录像。另外在观看录像时，可以调成第一人称或第三人称视点，而且杀敌时会用绿线表示；死亡则是红线；队友杀敌则是白线。其实这个功能最为强大的地方就是可以观察所有人的主视角，也就是说你可以亲自看看高手是怎么玩的……吸取别人的技术经验，同时也能知道地图中一些比较隐蔽的位置。

技术统计： 这次的技术统计真的是非常全面，细到每一把枪的使用频率以及杀敌数，玩家还可以查看一周内所有模式中的 K/D 率（生存率）。另外玩家还能看到所有子弹命中敌人部分的分布图，真是贴心到家的设计，让你全面掌握自己的信息，知道长处与短处，所谓知己知彼百战不殆就是这个道理。

个性化设定： 菜单中的 PLAYERCARD 选项，可以说是继承了《现代战争 2》的特色，玩家依然能够在游戏中展现自我，把个性武装到牙齿。脸部迷彩要求解锁的等级比较高，等 13 转后还能解锁颜色队标，让你看起来更特别。而自定义标志这部分就更庞大了，可供选择的图案非常之多（但要钱，废话）。绝对让你打造一个只属于自己的图案，不会和别人撞车。

赌博模式详解

这次 Treyarch 灵机一动加入了全新的赌博模式，玩腻了其他模式的玩家可以在这里感受到新的刺激。目前 20 级的武器如下：

1 级	Python	11 级	AUG
2 级	双手 Makarov	12 级	HK21
3 级	SPAS	13 级	M60
4 级	Stakeout	14 级	L96A1
5 级	MP5K	15 级	WA2000
6 级	双手 Skorpion	16 级	Grim Reaper 火箭炮
7 级	AK74u	17 级	LAW
8 级	M14	18 级	China Lake
9 级	M16	19 级	爆炸十字弓
10 级	FAMAS	20 级	弹射刀

赌博模式也是分 3 个等级的，如果玩家手上没多少钱还是推荐去初级，赢得不多、输得也不多，关键还是看玩家自己的技术。而高级模式中通常都是大手笔了……一下子输光所有的钱都有可能，进去之前要保证自己的信号绝对流畅。

技能解说

这次另外的一大平衡点就是在于技能上的设计，比起前作，取消了霸道的"Stopping Power"与"Danger Close"，其他几个技能适当加强，组合非常多样化。高级技能的解锁条件更为苛刻，需要玩家在其他的游戏模式中"刷"上好一阵子。总的来说，每一个技能都有用武之地。

技能栏一	普通效果	高级效果	升级条件
Lightweight	快速移动，视手上的武器而决定	从高处掉下时不会受到伤害	1. 近距离刀 15 个敌人；2. 受伤后快速跑开不能死亡，反复 5 次；3. 取得进攻奖章 10 次（在抢旗模式占领敌人的据点时干掉敌人）
Scavenger	从阵亡的玩家身上获得补给	初始弹药量增加	1. 拣 150 次补给；2. 用补给得来的手雷炸死 10 个敌人；3. 连杀 5 人不死
Ghost	不会被敌人的间谍飞机发现	被敌人瞄准后准心不会变红，并且不会显示名字，敌人的空中载具无法锁定你，热能镜中无法呈现白色	1. 在敌人有 Spy Plane 或 Blackbird 时干掉 20 个敌人；2. 自己击毁敌人的空中载具 30 架（使用 SAM Turrets 不算）；3. 破坏一个自动机枪塔
Flak Jacket	减少爆炸物对自己的伤害（榴弹、手雷、C4、阔刀地雷、RPG 等）	减少子弹对自己的伤害，拣到敌人的手雷后重制引信	1.Demolition、Sabotage 或 Search & Destroy 模式中安置或拆除炸弹 10 次；2. 拣起敌人的手雷并扔回去 5 次；3. 被爆炸物击中但不能死亡 10 次
Hardline	连杀要求 -1 实行	对 Care Package 不满意的话可以重新再抽（两下□ /X 键）	1. 和队友分享自己的 Care Package10 次；2. 连杀 7 人不死；3. 一场比赛中获得 7 个连杀奖励

技能栏二	普通效果	高级效果	升级条件
Hardened	增加子弹的穿透能力	穿透能力更大，自己被子弹击中时的抖动大幅减少	1. 穿墙干掉 10 个敌人；2. 子弹命中敌人的空中载具 200 发；3. 穿墙破坏敌人的一个装备品（行动侦测器、小电视等）
Scout	延长屏气时间	切换武器的速度加快	1. 用副武器干掉 50 个敌人；2. 用狙击枪一击必杀 50 次；3. 爆头 30 次
Steady Aim	增加盲射时的精度，提高霰弹枪的精度	有准镜的武器举枪速度加快，出刀后的收刀速度加快	1.5 秒内连刀两人；2. 奔跑后干掉 100 个敌人；3. 不瞄准直接开枪干掉 150 个敌人
Sleight of Hand	上弹速度加快	无准镜的武器举枪速度加快	1. 开镜瞄准干掉 150 个敌人；2. 换弹夹后 5 秒内干掉敌人 30 次；3. 打中敌人后换弹夹，再干掉他，反复 10 次
Warlord	在武器上装备 2 个配件	手雷、战术手雷的携带数量 +1	1. 装备有 2 个配件的武器干掉 150 个敌人；2. 用手雷炸死 10 个敌人；3. 用手雷炸死 2 个以上的敌人

技能栏三	普通效果	高级效果	升级条件
Tactical Mask	减少毒气弹的影响	大幅减少闪光弹和震撼弹的影响，同时小地图中显示中闪光弹和震撼弹后敌人的位置与朝向	1. 扔闪光弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次；2. 扔震撼弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次；3. 扔毒气弹使敌人中招，然后干掉他，反复 20 次
Marathon	延长奔跑的时间	无限奔跑	1. 连续跑动 26 英里；2. 开场第一个杀敌，反复 10 次；3. 抢旗 15 次
Ninja	大幅减少移动时所发出的声音	行动时完全无声，并且敌人行动时的声音放大	1. 用装备消音器的武器干掉 150 个敌人；2. 用弹射飞刀背后干掉 5 个敌人；3. 在 Demolition、Sabotage 或 Search & Destroy 模式中安置炸弹 10 次
Second Chance	倒地后拔出手枪最后一搏（爆头无效）	延长倒地后的濒死时间，并且可以靠队友复活	1. 倒地时用手枪干掉 10 个敌人；2. 倒地时爆头 1 次；3. 倒地时干掉射你的敌人 5 次
Hacker	能够看见场景中敌方的爆炸物	可以在敌人的 Care Package 上安放陷阱，能够黑掉敌方的地雷、机枪塔、SAM Turrets 转化成我方单位	1. 破坏敌人的爆炸物 10 次（C4、阔刀地雷等）；2. 使用 C4 或阔刀地雷干掉 25 个敌人；3. 在自己的行动侦测器或雷达干扰器的有效范围内干掉 25 个敌人

连杀奖励一览

连杀数	连杀奖励	备注
3	Spy Plane	历代经典连杀奖励，间谍飞机是可以击落的，有时候抬头随便看看就能发现。
3	RC XD	遥控炸弹小车，左摇杆控制前进、后退，右摇杆控制方向，在控制的时候可以看见小雷达，不过需要对地形有一定的了解。接近敌人后按开枪键即可引爆，注意爆炸范围不是很大，所以要靠近点。另外遥控车有时间限制，时间一到会自动爆炸。
4	Counter Spy Plane	反间谍飞机，干扰敌方的雷达，和间谍飞机一样，这个也是可以击落的。
4	SAM Turret	地对空导弹，主要是用来摧毁敌人的 Spy Plane 与 Counter Spy Plane，一共有两发。炮塔会自动旋转，一旦看见目标后会自动攻击。另外它还能干掉敌人的 Care Package。
5	Care Package	呼叫空中补给，前作的“抽奖”。
5	Napalm Strike	投掷燃烧弹，只能轰炸一次，扩散方向是可以控制的。主要是用来封锁路口，不过范围比较小，实用性比较低。
6	Sentry Gun	固定机枪，性能和前作中的机枪差不多，不过范围和威力都要提高许多。
6	Mortar Team	三点式轰炸，在地图中任意选择三个位置，轰炸的范围比较大。
7	Attack Helicopter	呼叫一架直升机去支援战场，位置由玩家自行选择。
7	Valkyrie Rockets	女武神导弹不仅能对空，还能对地。一共有两发，发射后切换成控制导弹的界面，注意灵敏度比较高，主要是从高处打击地面目标，或者击落敌人的空中载具。
8	BlackBird	侦察机支援战场，我方雷达上会时刻显示敌人的位置，而且会用特大的红色三角标明位置、朝向、是否开火。间谍飞机的强化版，并且无法用制导导弹击落。
8	Rolling Thunder	投掷大量燃烧弹，范围呈直线型，燃烧弹灼烧效果持续时间更长。
9	Chopper Gunner	控制直升机上的格林机枪，飞机无法自由控制，机枪没有过热时间，威力巨大，点两下即可杀敌。
11	Attack Dogs	和 5 代的设定一样，注意敌人的狗都是黑色的，而我方的狗都是黄黑相间的。
11	Gunship	自由控制直升机，但高度无法控制。有机枪和火箭弹可以使用，但无法穿墙。



中级篇

强力武器推荐



说这次网战平衡的另一大原因之一就是枪械的平衡，记得当初《战火世界》公认的最强武器便是 MP40，没有之一。这次网战中所有的枪械都比较好用，这里主要推荐三把武器——FAMAS、G11 和 AK-47。FAMAS 成了连发武器，不仅射速快，而且非常精准，解锁等级也比较低，适合在任何模式下使用。不过 FAMAS 在扫射时会左右摇摆，所以在打远一点的目标时要点射。由于射速快，所以干掉一个后要经常换弹夹，当面对复数目标时，FAMAS 就显得有点力不从心了，这里推荐长弹夹配件或者装备 Sleight of Hand 技能；AK-47 的后坐力和没一样，而且威力大，中距离的王者，相比 FAMAS 在射速上要明显慢很多，但一整个弹夹足足够放倒四、五个敌人。AK 的默认准具不是太好用，这里推荐红点或者自定义准镜，然后配合消音器使用。AK 的惟一问题就是解锁等级要求比较高，需要达到 38 级才能解锁；最后一把 G11 外观的确非常难看，但它却是不折不扣的“神枪”，或者说是 M16 的代替者。G11 不仅射速快，而且弹夹够长，信号好时一梭子干掉对手的几率也非常大，比 M16 好用太多。最大的缺点无非有两个，第一就是配件过少，其实它的默认准具还是蛮好用的。第二就是解锁条件过于苛刻……

特殊装备详解



这里的特殊装备主要指的是战术手雷（闪光弹、震撼弹、烟雾弹以及毒气弹）、阔刀地雷、C4 炸药、行动侦测器、雷达干扰器、小电视与造假信号弹。这些装备主要用于 Search & Destroy 模式中，使得 Search & Destroy 打起来更有战术感，配合技能的话可以说各有千秋，非常有意思。

战术手雷：在 Search & Destroy 模式以及 Team deathmatch 模式里是一种非常常用的装备，但战术手雷在这两种模式中是两个完全不同的用法。在 Team deathmatch 模式中，战术手雷主要是用来干扰敌人，而在 Search & Destroy 模式中往往是用来开路的。因为阔刀地雷过于霸道，而一些高手们不愿意抛弃 Marathon 技能抢占有利位置而去装备 Hacker 来看爆炸物。所以剩下的战术手雷就是他们对付阔刀地雷的惟一利器了。大家都知道在 Search & Destroy 模式中那些比较常走的路上到处都是地雷，两个埋包点附近也经常能看见可怕的红线，中招的人不胜枚举……记住在前进的时候要多扔战术手雷来干扰阔刀地雷，看见有明显的冒火花的地方就肯定有地雷或者 C4 炸药，马上用枪打掉，因为有效时间一到地雷还是会重新回复功能的。另外毒气弹在埋下炸弹后能起到牵制的作用，扔在埋包点附近可以让敌人一时半会无法靠近，为炸弹爆炸赢得宝贵的时间（顺便说一下毒气弹是可以毒死敌人的）。

小电视：这种小电视也经常出现在 Search & Destroy 模式中，通常的用法是前方放一个电视，而人则去看另一个地方，达到一个人防守两头的目的。

小电视头上会有明显的灯光显示，而且开启小电视后是无法观察我方的小雷达。不过在真实模式下的 Search & Destroy，小电视的确比较猥琐……

造假信号弹：这种装备比起小电视更加猥琐……不过也比较容易辨别。它的效果是在敌人的雷达上制造出红点来迷惑敌人，一旦听见连续的"嘎嘎嘎、嘎嘎嘎"时千万别靠近地图上的红点，这就是造假信号弹标志性声音，你知道在那红点后面有多少把枪等着你上钩呢？

阔刀地雷：本作的阔刀地雷异常强大，而且极难发现。和前作不同的是，这次踩中地雷后会有一种非常沉闷的金属声音，就算你踩中地雷的瞬间大概都听不见……只有等死亡回放才能听见那种声音。阔刀地雷需要 5000，在任何模式下都是一种极为隐蔽且杀伤力大的设置武器，我们可以通过装备"Hacker"与"Flak Jacket"来防止被地雷炸死，装备"Flak Jacket"后就算正面踩过地雷都不会有什么太大的问题。另外，阔刀地雷只能携带一个，但可以重新安放位置，不过无法用"Scavenger"技能来补给，只能通过"Care Package"中的弹药进行补给。



各个模式中的技能搭配

Team deathmatch

Lightweight+Sleight of Hand+Marathon：标准的冲锋型配置，武器推荐 AK74U 加消音器，连杀奖励推荐 Spy Plane+Counter Spy Plane+Napalm Strike，连杀要求都比较低，容易发挥有效作用。

Ghost+Warlord+Hacker：游击战配置，武器推荐 AK-47 加红点和弹夹，连杀奖励可以装备 3 个比较高级的 6、9、11。Ghost 可以避免被间谍飞机扫到，Hacker 保证不踩到地雷。

Search & Destroy

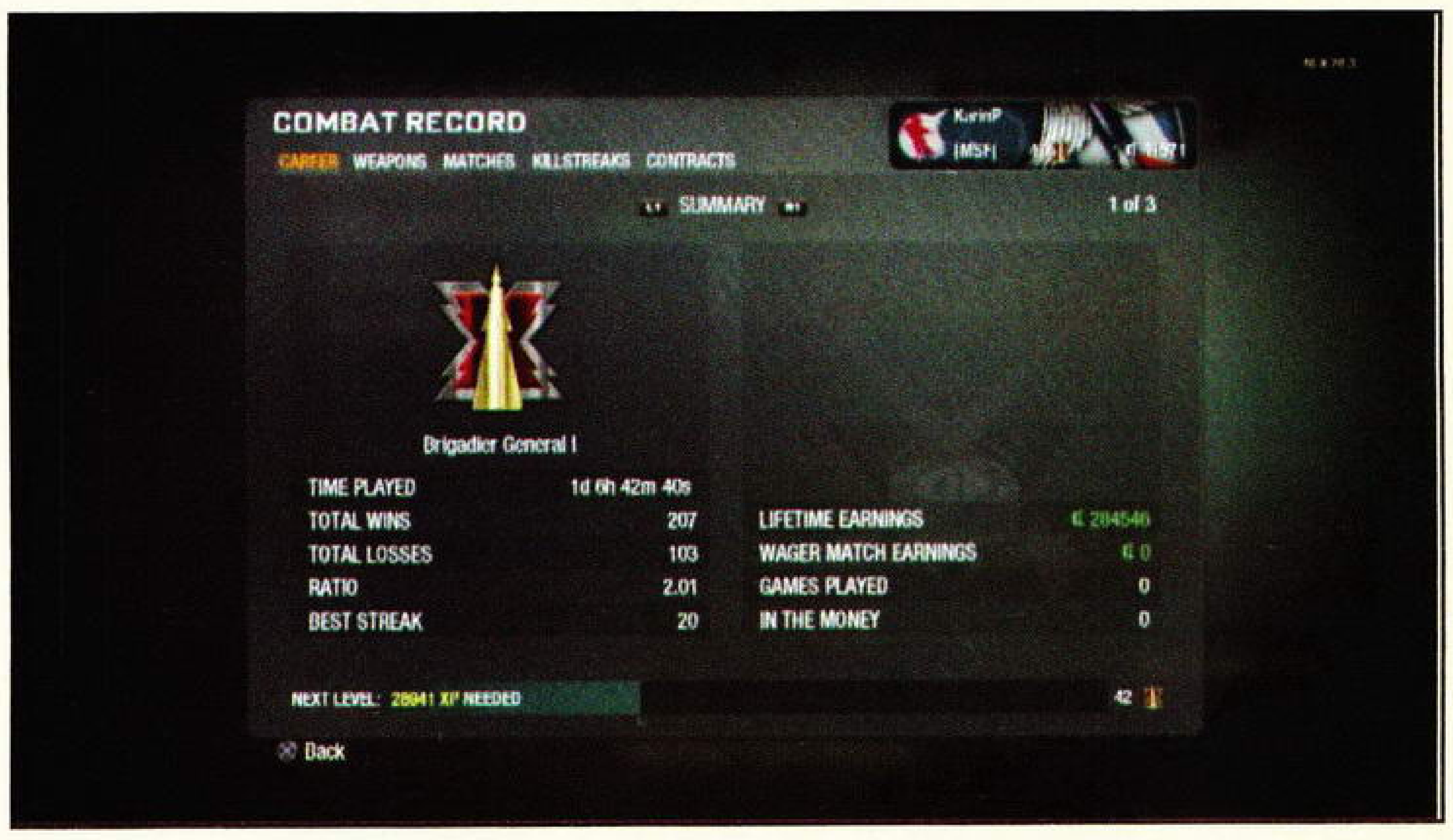
Flak Jacket+Warlord+Tactical Mask：标准的 Search & Destroy 配置，Flak Jacket 的高级效果能够抵挡子弹，还能防止被地雷炸死，而 Warlord 的高级效果则是多带一个战术手雷和一个普通手雷，往往在 Search & Destroy 模式中能够起到关键作用。Tactical Mask 可以减少敌人战术手雷的威胁。

Hardline+Warlord+Marathon：Hardline 的主要功能就是放间谍飞机与遥控炸弹车，而空投包如果不满意的话还能换掉，抽到强力的连杀奖励后可以说能够稳当地拿下该局。Marathon 技能让玩家快速抢占有利位置，守株待兔。

Domination

Lightweight+Steady Aim+Marathon：这样的配置方便在 3 个旗帜之间来回，武器还是推荐微冲，携带方便。Steady Aim 可以在快跑后节省举枪的这一动作直接盲射，只要距离不是太远的话，其准度还是非常可观的。

Scavenger+Warlord+Hacker：持久战打法，非常适合防守在一个固定位置。Scavenger 技能用来补给子弹与手雷，Warlord 增加武器的配件与手雷的携带量，推荐长弹夹等配件。而 Hacker 技能的高级效果可以黑掉敌人的地雷与机枪，连杀奖励推荐固定机枪塔，居高临下放在守旗点能够对敌人造成很大的威胁。



Headquarter

Flak Jacket+Hardened+Second Chance：近战配置，可以装备近战用的霰弹枪，在地图中发挥强大的威力。Second Chance 不仅能够给你多一次搏命的机会，还能等待我方队友的救援，省去了重生所需的时间。

Hardline+Steady Aim+Marathon：游击战配置，主要是以出高级连杀为目的，一旦出了飞机或机枪塔，就可以有效地帮助队友占领 HQ，另外连杀奖励推荐 SAM Turret、Care Package 与 Chopper Gunner。

信号差怎么办？

信号问题从 4 代开始就一直困扰着国内的玩家，顺便说一下这次就算是 2 格信号都比较难打。由于没有"Stopping Power"，1 格信号和敌人正面对枪几乎没任何胜算，除非对方是菜鸟中的菜鸟。相信网络的问题得等日版和韩版游戏发售后才能渐渐好转，近期 Treyarch 也宣布会改善搜索环境。想改善网络环境还是得从自身做起，打网战时禁止下载，选择 LOCAL ONLY 的搜索方式，而游戏则去选择打真实模式下的 Search & Destroy。就算信号差，只要发挥正常，一盘下来拿个 1 万 XP 也不是什么太大的问题，还能同时锻炼技术，何乐而不为呢？照我的话，多玩玩 Search & Destroy，你就能知道各个地图中比较隐蔽的位置，哪些地方可以快速绕后路，哪些地方是安置地雷的理想场所。

上级篇

子弹击中部位的判定



就我个人的分析，老外一般举枪后都是乱射一通，子弹大多打中敌人的手脚等部位。而国内的玩家大多有枪口放得过低这个通病，老对着人的腹部打。按照经验，打头是必死的；胸部以上狙击枪必秒杀；腹部 5～7 发子弹；手、脚则要 10 发以上的子弹。还有一点极为关键，不要相信武器表面的数值性能。接下来就看各位的信号了，如果信号差，脚底不仅像黏了泡泡糖，就连射出去的子弹都会威力减半。另外要提高子弹对敌人的伤害，打得准是最为重要的一点，另一种途径就是装备特殊的准镜，详见下文。

快速转生的方法



这个也是老生常谈的问题了，本作中的最高等级虽然只有 50 级，但最高为 15 转。转生后的好处就是会多出一个 CLASS 自定义栏，一共 10 个。还能解锁转生后的一些标志和脸部迷彩，更能使用颜色队标，不过要求非常之高，需要 13 转才能解锁。快速赚取 XP 的方法主要是看玩家的技术而定，通常前 20 级都是非常轻松的，一场比赛里连续升个三、四级都没什么问题，后面的 21 ～ 40 级就需要玩家多杀敌来完成枪械上的挑战来获得额外的 XP 奖励，比较好用的武器有 AK74U、MP5、FAMAS、AK-47 等等，通常情况下也是打一场比赛就能升 1 级的。另外限时合同上也有 XP 的奖励，不过要求都比较苛刻，玩家可以按照自己的能力去拿（个人觉得没什么多大用处）。最后的 41 ～ 50 级就非常困难了，需要好几万的 XP。这时候大家就可以选择去打一些比较容易拿高分的模式了，例如 Search & Destroy、Demolition、Headquarter 等，运气好碰上菜鸟的话就使劲冲吧。转生后的金钱是不会保留的，记得要挥霍掉。

对付狗狗的方法

本作中的狗狗需要 11 连杀，要求是比较高的，但相对地说来，狗狗的确是非常厉害的连杀奖励，只要一口就能咬死你。可能有些玩家在网战中还没能放出狗狗或者压根就没见过狗狗，但只要队里有那种杀 5 死 20 的菜鸟在，那么你离被狗咬的日子就不远了……言归正传，狗狗虽然厉害，但也不是万能的，我们可以牢记以下方法。

1. 记住，狗狗是不会爬那些直上直下的楼梯，利用环境优势尽量往高的地方爬。但别以为爬上去就安全了，狗狗后面通常会有敌人跟过来，在楼梯上放个地雷以确保万无一失，或者把枪口对准楼梯，等敌人一上来便马上干掉。如果此时头上还有敌人的飞机，那你准备好受死了……

2. 如果碰见敌人又有狗又有飞机的话，那么你得找个有顶棚并且比较封闭的位置，最好只有你孤身一个，而且仅有一个进出口的那种小房间。首先在门口放好地雷，枪口对准外面，狗狗过来时用枪狂扫。完事后门口扔毒气弹封路，配合 Warlord 技能的高级效果后，毒气弹应该是够用了，之后你只能祈祷狗狗不会再朝你扑来了……其实你应该这样想，你不会倒霉到全部的狗狗都往你这扑……

3. 退出房间……因为你或者你的队友实在是太菜了，要不就是你的对手运气太好，每次都抽到狗狗。其实我们通常把这些菜鸟称作"团灭之星"……

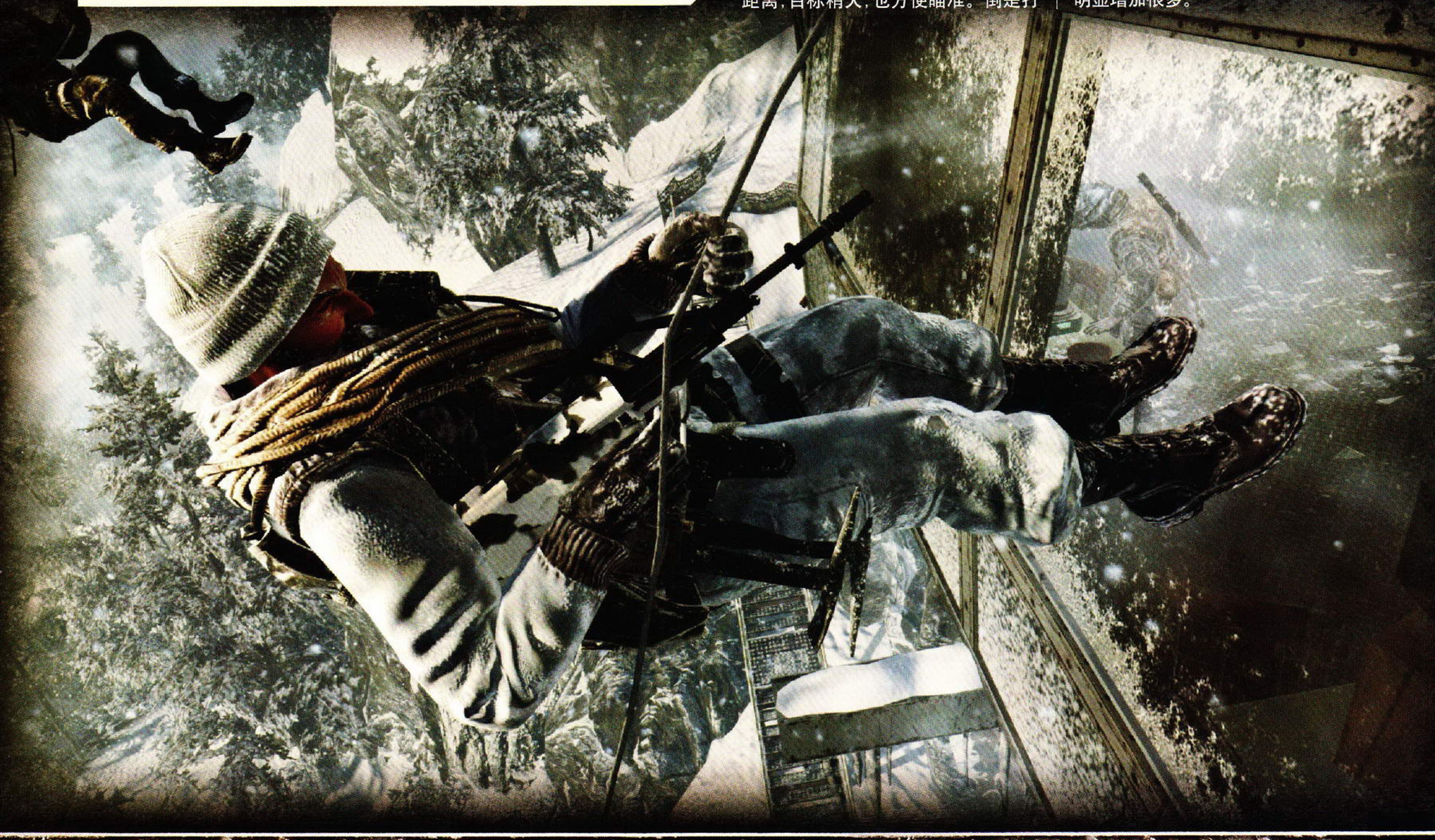


关于 ACOG 准镜的修正效果



如果从《使命召唤 4 现代战争》开始接触《COD》网战的话，那么一定会对这种叫做"ACOG"的瞄准镜有非常深的印象。这种 ACOG 准镜不仅可以装在突击步枪上，就连机枪、狙击枪上都能使用。但有些玩家可能并不了解，4 代中的 M40 狙击步枪加上 ACOG 后会有修正效果。具体的"修正效果"指的就是增加威力、增加精准度。我相信大部分玩家可能不太相信，但 4 代中的 ACOG+M40 有修正效果是官方承认并且在日后修改掉的举措。本作中的狙击步枪由于准镜都是老式的，开镜后会有那种独特的"凹凸效果"，所以大多数玩家觉得这作的狙击枪废了。但只要找到窍门，你会发现本作的狙击枪相比前作真是有过之而无不及，具体请参照一下光盘中的影像。

ACOG+L96A1 的特点非常明显，不用憋气、不用十字准心瞄准。ACOG 举枪后针形准镜会有规律地晃动，看见目标后需要手动去修正弹道，说得直白一点就是"一枪甩到目标身上"。ACOG+L96A1 的最佳射程无非是中远距离，目标稍大，也方便瞄准。倒是打远处的固定目标比较困难，尤其是趴下的、或者有掩体挡住的那种敌人，中弹面积小、加上准镜本身的晃动，需要非常精细的微操，一定要轻轻地推摇杆，力度一大加上晃动的偏差就有极大的几率打偏。另外，要缩小准镜的偏差，巧妙地运用左摇杆，靠小小的几步移动来补正针尖的位置也是非常关键的。使用 ACOG+L96A1 的狙击手一定不是躲躲藏藏的类型，通常他们总是走在队伍的前端，有些甚至近距离和微冲、突击步枪等连射武器对磕。如果碰见高手，其威慑力是非常可怕的，而且使用 ACOG+L96A1 的高手其命中率几乎能接近 50%，算是一个非常可怕的命中率了，反正枪声响起后不是你死就是我亡……其实 ACOG 的修正效果是非常明显的，这里提供一个简单的方法让玩家去验证一下，M16 装备 ACOG 后一梭子秒杀敌人的几率会明显增加很多。



记得 2002 年我在本地街机厅第一次玩到全身体感游戏《新宿 24 小时》，这个光枪游戏的特色在于你必须做出躲进掩体的动作才能躲子弹。记得玩的时候非常兴奋，不过回家之后双脚酸疼了整整一周。如今玩到了 Kinect，为了体验首发十二大作的魅力，我整整玩了两天，但丝毫没觉得身体哪里会有不适之感。我分析了一下原因，这应该是因为 Kinect 让玩家做出的动作都是很自然的，而之前的那些体感游戏包括 Wii 都不是这样。由此看来，用 Kinect 来健身或许还真不是梦哦！

分享 SHARE GAME 3.0

AP2.5 相关讨论

上期为大家简单介绍了一下 X360 最新的防破解措施——AP2.5，当时由于带 AP2.5 校验的光盘游戏只有《神鬼寓言 III》，因此还未引起玩家的广泛关注。如今半个月过去了，新出的《刺客信条 兄弟会》、《极品飞车 热力追踪》均自带 AP2.5 校验和秋季更新文件，形势一下子就严峻起来。相关的来信也如雪片般飞来，因此本期就进行更进一步的解答。

Q：带 AP2.5 校验的游戏是否无解?

A：目前只有两种 X360 能玩，其一是自制系统机，其二是采用老三星 / 日立光驱的机器。如果你有一台使用至今的双 90 纳米机器，那么你多半能够战翻 AP2.5 了。不过如果你想用自制系统机来玩，只能用 XEX 的文件来运行游戏，同时需要删除秋季更新文件，并替换 default.xex 文件方可运行。

Q：我想玩 Kinect 游戏，请问能否不升级就玩 Kinect。如果一定要升级，我想问一下，Kinect 游戏带 AP2.5 校验吗?

A：本次秋季更新的最大功能就是对应 Kinect，如果不更新，就算是顶级黑客也不能帮你玩上 Kinect。不过目前在北美地区发售的全部 Kinect 游戏均不带 AP2.5 校验。日前亚版游戏也陆续上市，由于时间关系目前还不确定是否会例外。

Q：如果现在升级玩 Kinect 的话，假设未来出了新的光驱固件，还能不能改刷新的光驱固件?

A：据黑客表示是可以的，当然如果到时候不能改刷，黑客是不会为你买单的。

Q：请问未来是否所有的 X360 游戏都带 AP2.5 校验?

A：最近新出的游戏里有不少游戏都不带 AP2.5 校验，例如《魔神之地》、《创造》、《NBA JAM》。由此可见，目前 AP2.5 校验还未全面推广，微软只是对大作进行了重点照顾。不过目前看来微软的目的达到了，因此肯定会进一步推广开来。

Q：能破解 AP2.5 校验的新光驱固件何时推出?

A：虽然半个月前黑客就声称已经搞定了 AP2.5 校验，但到今天也没见他们真正放出来，想必黑客们也是要待价而沽的。请关注后续杂志。

CASE 1

X360 的秋季更新除了带来 AP2.5 校验之外，还附加了离线 BAN 机的功能。大家都知道，以前 BAN 机是需要玩家联上 Xbox LIVE 后才会进行的，只要你死活不上 LIVE，那么你的机器不会被 BAN——尽管你的大名早就已经列入微软的黑名单了。对于这种死活不上 LIVE 的行为，我们亲切地将其称为“自 BAN”。于是微软改进了方法，这回你就算离线进行秋季更新，也有可能被 BAN。被 BAN 后的征状为，该机器上的玩家设定档转移到其他机器上时会显示损坏，这也正是以前被 BAN 的典型症状。

不过比较神奇的是，尽管你已经被 BAN，但只要之前没有在联上 LIVE 时领到 BAN 机通知书，那么你依然可以上 LIVE！而且你的玩家设定档也可以正常使用，只是一转移就会损坏。对于这种现象，我们只能理解为：微软已经给你的机器作好了标记，准备等时机成熟时来个统一处决。至于何时动手，也许是 11 月底，也许是 12 月初，也许是明年……

CASE 2

如果你是一名自制系统机用户，面对锁区、AP2.5 校验，你一定有一种优越感。确实如此，在目前这种严峻的形势下，自制系统机的优势已经越来越明显。我们曾经在 2010 年暑期特刊中介绍过自制系统机，如今的自制系统机又有飞速发展，不但不怕 AP2.5 校验，就连金手指应用也越来越广泛。本期光盘中收录了一位玩友投来的《使命召唤 黑暗行动》全 INTEL 收集的视频，细心的玩家可能会发现：为什么他的子弹数不减呢？这就是因为使用了金手指的缘故。如今对应 Kinect 的自制系统也正式问世，真是前程似锦。



▲像这样的悲剧还会出现吗？答案几乎是肯定的。

不过自制系统机虽然强大，但也有致命缺点，那就是上 LIVE 必死。另外自制系统需要用到 X360 主机上的 JTAG 漏洞对主机的 NAND 进行重新刷写，然后才能在主机上运行。而 JTAG 漏洞在编号为 2.0.8599.0 的系统更新之后即被封堵。如今这样的机器有如凤毛麟角，因此价格也相对偏高。

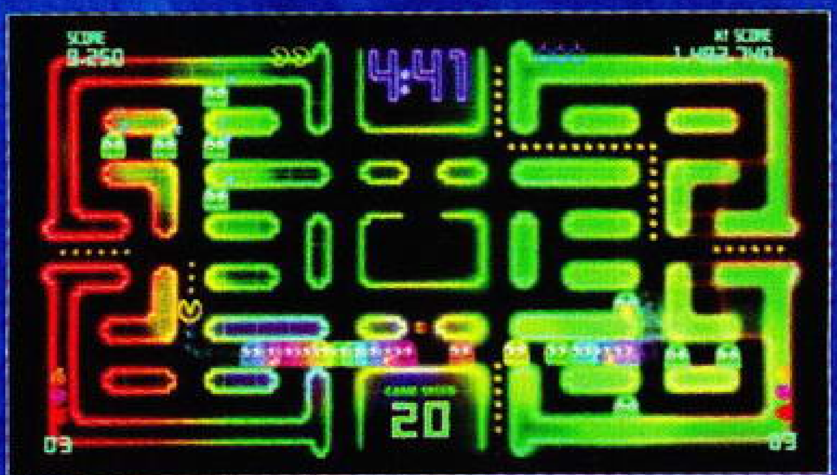
游戏 GAME GAME 3.0

佳作推荐：《吃豆人冠军版 DX》

“疯了！”——这是本人得知某国外著名游戏站给《吃豆人冠军版 DX》(PACMAN C.E.DX) 打出满分评价时的第一感想。是啊，《吃豆人》谁没玩过？究竟要变成什么样子，才能拿到满分评价呢？不过当实际试玩了 5 分钟后，我发现满分评价实至名归。

和过去的作品相比，《吃豆人冠军版 DX》主要有三大变化：首先是敌人行动速度下降，但数量急剧增多，这样当你吃下一颗大豆之后回头反噬，就会体验到有如《无双》的极度快感，一次性吃掉七八十颗鬼也不在话下。

其次是增加了慢动作设定。由于敌人数量变多，整体速度加快，很容易出现反应不过来的情况。因此游戏中增加了慢动作设定，当你接近敌人时就会自动出现慢动作，方便玩家作出判断。





第三是增加了保险的设定，在山穷水尽的时候发动保险可以秒杀身边的所有敌人。配合慢动作设定可以大大提升生存率，让整个游戏变成了一个极度爽快的游戏。

光是风格大变并不能让《吃豆人冠军版 DX》拿到满分评价。《吃豆人冠军版 DX》的厉害之处在于游戏内容极其丰富，游戏有多种模式可供选择，每个模式下由易至难有多个挑战，适合各种水平的玩家挑战，并支持全球排行榜。X360 版还有中文版。另外对于成就犯来说本作同样值得推荐，大概 1 个小时就能拿齐全成就！

本作目前只有 X360 版，但 11 月 23 日 PS3 版也会上线，在此向各位强力推荐！

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫



为了给"邪魔院"这个栏目带来一些变化，本期小九特地开辟了一个全新的版块——"今日的东瀛图鉴"。通过来自实地的图文并茂的解说，以最真实的视角带大家领略今天的日本到底正在发生些什么，了解当地的奇闻趣事。希望各位能喜欢这样的形式并来信给我们提出更多的建议！

东瀛采风

社会人的常识

社会人（しゃかいじん），在日语中指的是步入社会并不得不面对生存问题的成年人。要想成为一个完整的社会人，最基本的两条要点就是——是不是具有最基本的生活常识与技能、以及是否具有自食其力的劳动能力。这次就让我们从中国人的视角出发，看看日本"社会人"的所谓基本常识吧！

生活篇

水果是按个数来卖的：在中国论斤称的水果到了日本却要按个数来卖，大部分水果的价格足以令它们被归入高级食材的行列。一场水果盛宴的花费，或许不比吃一桌猪扒大餐来得便宜。

大街上是不可以吃东西的：别说在大街上边走边吃是非常不雅的行为，在一些公共场合甚至拿起随着携带的饮料来喝都不行。相应的，很多提供休息的地方往往会有一块专门开辟的"飲食コーナー"用来给人们就餐。

扔垃圾不仅要分类，还得分时间：将垃圾规规矩矩地分好类并扔进指定的垃圾桶，即便是这样有时垃圾袋也会被退回来，为什么呢？因为不同类别的垃圾只能在每周固定的日子扔在回收点，其余时间只能自己想办法暂时收置在家中。

就算穿著怪异，你也不会引来别人的围观：走在日本的街头，你会惊讶地发现竟然如此多的人身穿奇装异服在街上走来走去；更惊讶是，周围的行人竟然视而不见，更不会围观。用日本人自己的话来说："大家不是看不见，而是装着看不见。"多一事不如少一事，怪异的家伙还是不去招惹为妙。

汽车上路要让自行车和行人，行人为先：走在路口，行人不需要等汽车全部通过再过街，因为司机一定会将车停下并等行人通过再继续行驶。这与信号灯或者个人礼貌无关，仅仅是每个人心中理所当然的一条交通规则——行人优先。

女人抽烟不稀奇：不管走到哪个国家，抽烟的人总是随处可见。但从国内到日本，头一回看见女性烟民的数量和男性不相上下的你估计要张大嘴巴了。要说原因，归根结底在于社会中男男女女的压力都很大，抽烟或许是用来派遣与发泄的最简单方法。

职场篇

上班前要化妆，哪怕你是男性：7点钟起床，一小时左右用来吃早餐和化妆，再花一小时左右乘车前往公司，这就是大部分日本上班族每一天的开始。OL化妆的重要性自然不必多说，男性也要化妆？没错，穿戴整齐后用发油固定好发型，再适当来点男士香水。说得夸张点，起床后随性地以素面走进公司，在日本人看来是对同事与上司的一种不尊重。

即使是陌生人，见面也要问好：公司的门口看见一群人非常热情地相互打招呼，你一定会觉得他们肯定是朋友或者熟人。走上前去问了知道原来只是互不相识的过路人。

普通的上班族也会用GUCCI和LV的钱包：用奈落的话来说，日本年轻人上班第一个月拿的薪水，大多都会用来买个名牌的钱包送给自己。到底有多痴迷于这些品牌不好说，但在他们的眼里，这是一种证明自己顺利步入社会的象征与标志，而并非用来炫耀自我的奢侈品。（PS：以日本的薪水标准买GUCCI和LV也不算奢侈就是了……）

未来一整年的休息日安排是可以在年初就能确定的：很多日本公司的正式员工，在年初的时候就会领到一张日程表，上面详细地写着一年的放假日程安排，因此你可以提前计划好自己全年的休息安排。不过与此相对的，日本公司的出勤制度通常比较严格，哪怕是请一个小小的病假，各种复杂的流程并不比我们国内来的省事儿，公司越大便越是如此。

终生聘用利大于弊：日本进入少子化社会已经不是一两年的事情了，在巨大的社会生存压力下形成这样的现象无口厚非。因此对于大部分人来说，能在终生聘用制的公司找到一份稳定的工作是再好不过了，在大城市买了房就意味着整个工作生涯都得背着巨额的贷款，这在日本也是一样的道理。

凌晨12点前睡觉几乎是不可能的：上午上班比较迟，晚上下班回家就会相对晚一点。8点钟左右是日本人下班的另一个高峰期，在外面吃完饭、坐着颠簸的电车回到家，差不多就已经十一、二点了。要想挤出一点留给自己的个人时间，只有将睡觉的时间延后。日本很多的餐饮店都会营业到清晨，电视台也不介意将精彩的节目留在12点以后再播放，这就是属于上班一族的生物钟。



◀サラリーマン（工薪上班族）总是让人联想到软弱、胆小、秃顶这些负面的形象，而他们事实上又是支撑整个家庭与社会的主力军。

今日的东瀛图鉴



电车内一瞥 这是晚上8点左右的东京都内某节电车车厢内的一景，临近十二月了，东京的气温还是很低的，即便这样还是有很多女孩子穿着短裙；刚刚下班的中年人有的在看报纸，有的还在皱紧眉头阅读工作中的资料……

排队 这是日本的哪家快餐店？答案是——肯德基，KFC。店面太小了，区区几名客人就排队排到了门外。距离圣诞节还有一个月的时间，KFC店员已经穿上圣诞老人的服装开始各种宣传攻势了。



多边共享区

ENTER THE GAME

栏目主持 奈落

Kinect 真是非常欢乐的娱乐设备，尽管各种细节还是不尽如人意，但是人类对科技的追求就是应该这样永无止境。其中体感格斗游戏《斗士出笼》可谓拉圾得一塌糊涂。根本就不能做到有效识别动作，几乎是自欺欺人。可能很多玩家都和我一样期待全身体感的格斗游戏，虽然心里知道无论科技如何进化，“挥空”和“没有受伤危险”的格斗比赛其实没有多大意义，但至少在娱乐领域能让我们过把瘾，只可惜合格的体感格斗游戏似乎还很遥远……

唤醒你童年的回忆——iPhone 4精典外壳推荐

八重樱 提供

多边趣闻

作为目前世界上使用人数最多的手机，iPhone 4 的各色周边商品也绝对不在少数，当然其中实用度最高的自然是贴膜与外壳这两种了。相比起国内只知道在材质与颜色上做文章的乏味做法，海外厂商则要显得有创意得多。比如日本就推出了不少 ACG 相关的外壳和贴膜，引得无数宅男竞折腰。不过这种还只能算是投其所好，还谈不上“创意”二字。而本期为大家介绍的“微笑·手机”系列的确称得上是创意之作，套上这个红白机手柄的外壳，是否让你回忆起了童年在朋友家蹭机玩的美好回忆呢？虽然这款商品与那些二次元美少女的外壳相比要低调许多，但试想一下在公共交通设施中掏出这样一部 iPhone4，一定会吸引周围的目光吧，不少同龄人甚至会不由得会心一笑吧。

同系列的外壳还有电插板、磁带、卡带式录音机、莱卡相机等等，售价均为 2625 日元。









病态的唯美主义巅峰——Creep

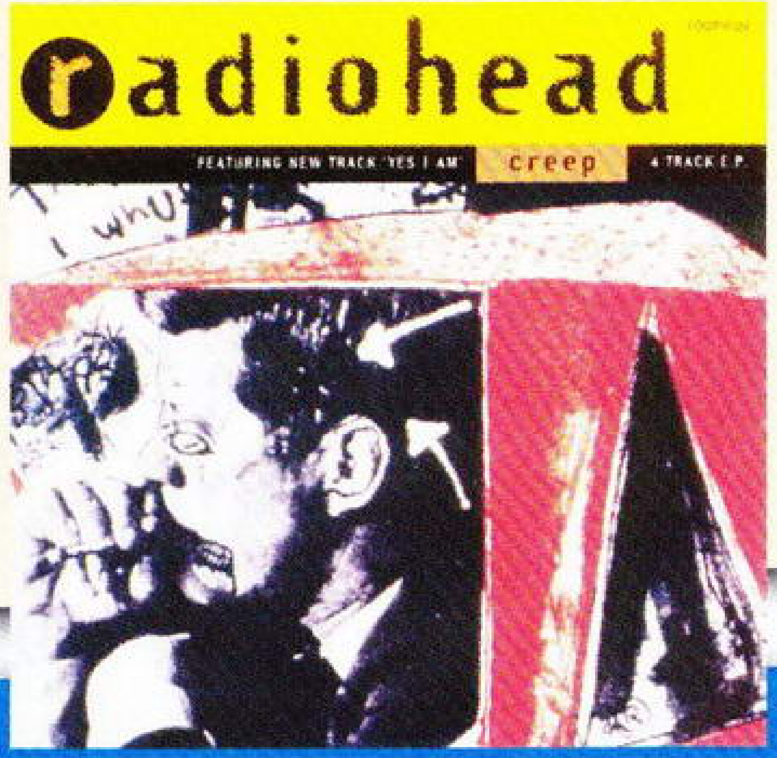
雷电 提供

多边音乐



Thom Yorke

Radiohead，被译作电台司令、收音机头，组建于 1985 年，第一首单曲《Creep》发行于 1992 年，也是 1993 年专辑《Pablo Honey》中的主打歌曲，一经面世，便如惊为天人的神曲一般，迅速袭遍所有喜欢英式摇滚乐的人的耳朵，全曲空灵，以 G、B、C、Cm 四个和弦的顺序走向配以各种小变化贯穿整个歌曲，正歌忧伤、彷徨，副歌高昂，唱词“She run...run...run...run...”将主唱 Thom Yorke 声线的魅力尽显无疑，低吟的情感、真假声的交替、强大的爆发力在每个现场都让全场沸腾，不管是陶醉于其中的他，还是所有沉浸在心灵的震撼之中的听众，都在那一刻全身如触电一般，这就是飘的感觉。本次与大家共享 3 个版本，分别是录音室专辑版、不插电演唱会版和插电演唱会版，每个版本都有自己的魅力。如果你是一个现代音乐爱好者，如果没有听过《Creep》这首歌，实在是一种遗憾。《Creep》和创造它的乐队 Radiohead 具有划时代的意义，不仅仅是将英式摇滚，更是将主流和非主流音乐的帽子彻底抛开，以完美的词、曲和声音，成为英式摇滚乃至近代摇滚乐的代表之作，也让 Radiohead 成为继 Beatles、U2 之后，可以代表英式摇滚乐的领军人物。



《海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲》挑战小游戏

洛克 提供

多边趣闻

喜欢推理类动漫作品的玩家肯定都听过《海猫鸣泣之时》的大名，这款由龙骑士 07（日本三大同人之一《寒蝉鸣泣之时》的剧本作者）撰写剧本的推理游戏凭借离奇的剧情和优秀的素质受到不少玩家的喜爱。而《海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲》是 PC 的同人推理游戏在 PS3 上的重制版，作为临近发售的“热身”，本作的官网上公开了名为“贝阿朵莉切的挑战书”的小游戏，如果玩家能成功通过魔女的挑战，将会获得精美的手机主题和游戏壁纸。

参加方法十分简单，玩家只要登录游戏官网 http://www.umine.co/，依次选择“スペシャル”、“ベアトリーチェから挑战状”就能进入挑战游戏，魔女会向玩家提出问题，如果看完问题后毫无头绪，可以像原作一样要求贝阿朵复述“红字”，从而得到新的提示。然后在棋盘上选出正确的答案就能把魔女“将死”。如果不小心答错就会马上被贝阿朵用“红字”嘲笑无能！而且玩家的 IP 也会马上被 BAN，当天不能再进行挑战！有信心揭穿“魔女幻想”的朋友不妨去挑战一下哦。





古城荆棘王

九兵卫 提供 多边动漫

《古城荆棘王》（いばらのおう King of Thorn）是由岩原裕二所著的连载漫画（全6卷），今年5月被改编为剧场版动画并在日本全国公映，BD/DVD版则与10月底推出。除了原作以末世为题材的剧情比较吸引人，剧场版的制作阵容也堪称豪华至极：监督由曾经担任《新海底军舰》、《THE BIG O》、《沉默的未知》监督的片山一良担任，角色设定则是负责过《EVA新剧场版》、《逮捕令》的松原秀典。动画制片方Sunrise更是以该社多年机器人动画的制作经验，将2D动画与3D特效在片中完美融合，使得本作的画面华丽而富有冲击力，丝毫不逊色于Sunrise同期发售的OVA《机动战士高达UC》第二卷。

倘若从惊喜程度上来说，个人认为《古城荆棘王》是今年所有剧





场版动画中最令自己意外的一部佳作，没有之一。在全世界蔓延的石化病其实只是一个引子，霞在胶囊中到底沉睡了多久、外面的世界如何变化、城堡中的怪物如何凶残，这些在预告中吸引观众的看点其实并不重要，人心在面对灾难与疾病时的变化才是贯彻整部作品的关键。全片从头至尾在一种压抑的气氛中进行，而沉睡的古城更像是一个让人感到窒息的真空，即便最后离开的古堡，主角们以及欣赏本片的观众几乎都没有时间理清心中的种种猜测。特别是如同点睛之笔的结局，一下子将前后的疑问全部解开，这才恍然大悟。只不过，真相过后等待主角的并非是走向光明的解脱，而是面临更加现实的生存思考，不落俗套的剧情设计也叫人拍手称赞！

流星

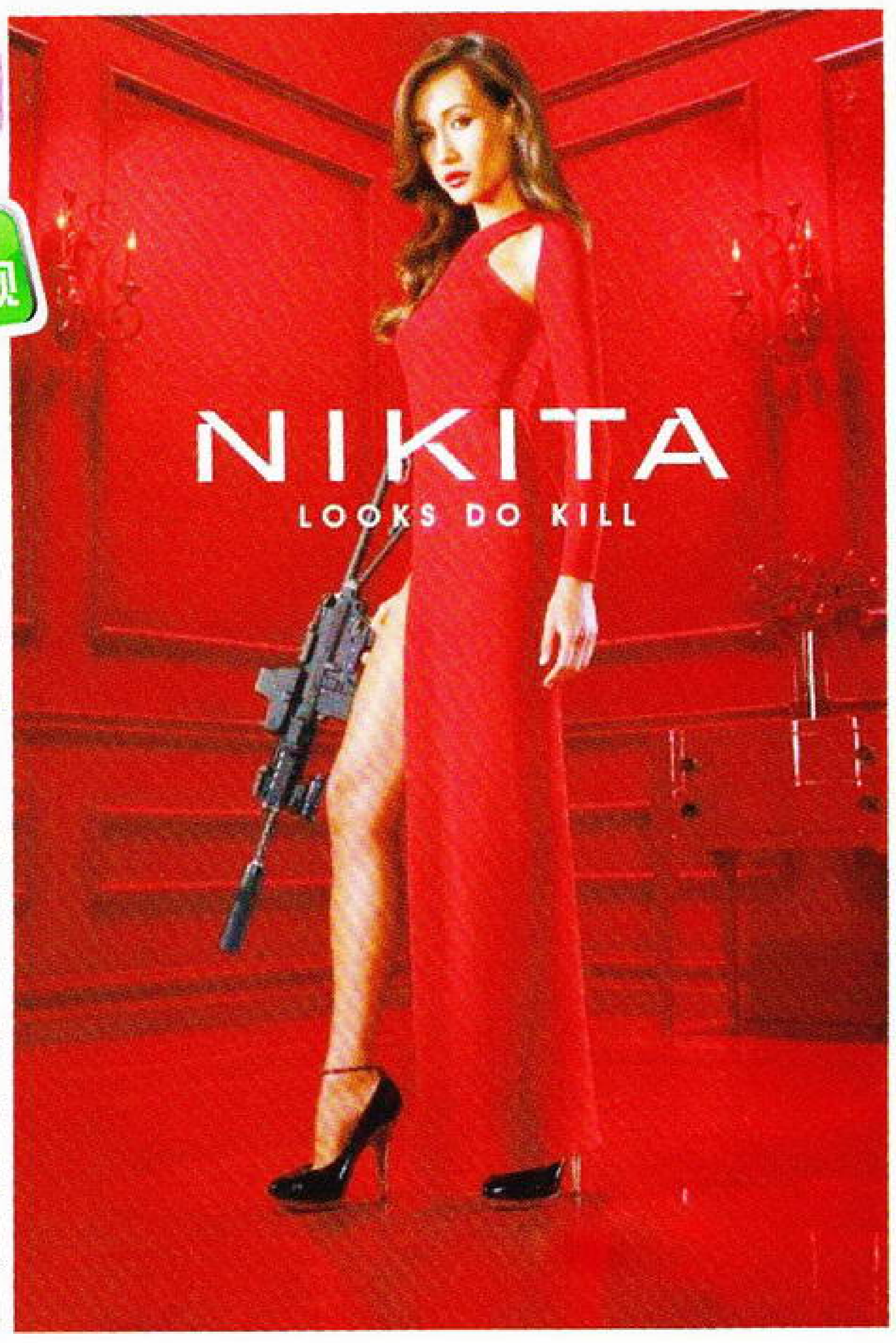
奈落 提供 多边影视



富士台秋季新番的主打日剧之一，《流星》。这部剧一改之前“月9”剧的风格，回归日剧擅长的社会以及情感题材的“人间剧”风格。这部剧由竹野内丰和上户彩担纲主演，讲述了一场“买卖婚姻”的故事。男主角（竹野内丰饰）的妹妹身患绝症需要器官移植，遗憾的是身边亲人都不符合捐献条件。救妹心切的哥哥只能通过“临时结婚”的办法制造一个符合捐献条件的亲人；而上户彩扮演的女主角为无赖哥哥（稻垣吾郎饰）所迫不得不从事风俗行业还债。这两个走投无路的陌生人相会的一刻，一场“婚姻买卖”的人间剧也就此展开。这部剧脱去了近年来日剧略显浮躁的外衣，回归社会题材和真情故事路线，前几话的收视率喜人，好评如潮。值得注意的是竹野内丰从二枚目成功转型为戏骨型男，在本剧中的演技内敛而精湛，让人心服口服。年轻一代女演员上户彩也用实际证明了自己并非花瓶，把一位沦落风尘的女孩的无奈和作为普通女孩的单纯可爱表现得非常到位。相比之下，配角中饰演医生的松田翔太在竹野内丰的光环下有些暗淡，翔太的粉丝们也请期待他在后面几话中能有精彩表现吧。

Nikita

奈落 提供 多边影视



早在20年前，大导演吕克·贝松就将名传奇女杀手的故事搬上大银幕，今天同名美剧将要再次抢夺观众的视线。本片由中国观众熟悉的华裔女演员Maggie Q领衔主演，用半单元剧的手法再一次描绘了Nikita的杀手故事。故事的梗概现在看来有些流俗：神秘组织把一群绝境中的孩子聚集起来加以训练，有朝一日成为超级杀手。于是一位内心正义并被神秘组织夺取最爱的叛变杀手出现……她誓言要用自己的力量摧毁神秘组织，血债血偿。这个剧情确实够缺乏新意的，如今的特工啊杀手啊不是失忆就是叛变，老老实实拯救世界的已经难以赚到人气了。好在本剧最近几集素质陡升，反侦察的桥段堪比大制作影片。动作部分，演员非常卖力，也顺应时代走了“《谍影重重》系列”的真实系打斗路线，虽然成本有限无法和大片相比，但是每周一集的密度也够间谍片爱好者享受了。随着剧情的推进，人物关系越来越精彩，很多伏笔让人期待，一个接一个超强杀手出现让观众热血沸腾。非常适合休闲美剧爱好者打发时间，更适合谍报类题材剧迷过瘾。本剧于第九集后停播三周，12月2日回归的第十集中，实力强劲的另一名叛逃杀手Owen将会再次出现，有兴趣的人不放试着追一追本剧。



文 奈落 美编 一刀



活死人（※注）可以说自诞生起就在文学作品、影视和电子游戏领域占下了自己的一席地位。十几年前"《生化危机》系列"给游戏界带来的丧尸狂潮还没完全退下，就在最近几年，电子游戏领域活死人的热潮似乎再次袭来，许多作品都不约而同地加入了活死人要素。"《使命召唤》系列"大红大紫的僵尸模式、《丧尸围城》成为话题性作品、《荒野大救赎》DLC毅然加入僵尸要素，就连"《如龙》系列"都开始走丧尸路线了，不能不佩服这个题材的传染力，也让人不禁思考这其中的原因。这些所谓的活死人一般是面目丑陋、全身溃烂、丧失理智的怪物。不同作品中对他们的定义的描写也不尽相同，但一般来说他们是以人类为原型进行异变加工而来的怪物。人们对活死人的印象恐怕都是从不同作品中抽象、汇总而成的，由于不同作品的背景定义并不相同，我们似乎又很难确切地回答——活死人到底是什么？

本文将带着这个疑问带您回顾活死人的前生今世，并试图挖掘出活死人这个存在背后的正体究竟为何，活死人为什么会在最近异常流行。

THE DEAD WALKING "活死人"的前生今世

起源 | The Origins

丧尸

首先我们先将活死人分类为丧尸和僵尸两个类别。一般来说，"丧尸"在科幻作品中指的是活生生的人体，受到病毒或者外来不明原因的侵入产生变异，变为腐烂嗜血的行尸走肉。丧尸没有思考能力，只有简单的动物本能，行动迟缓。由于传染性的存在，被丧尸攻击等途径产生体液互换的健康人会逐渐转变为丧尸。这样一来丧尸一旦出现，数量就会成爆发性增殖，所以丧尸往往是成群出现。在电子游戏领域，表现丧尸题材最著名的作品就要数"《生化危机》系列"了，这部作品几乎定义了丧尸的基本形象框架和存在特征。很多游戏玩家对于"丧尸"这一形象的认识来源都是"《生化危机》系列"。



■《生化危机》中的丧尸形象相对写实化。

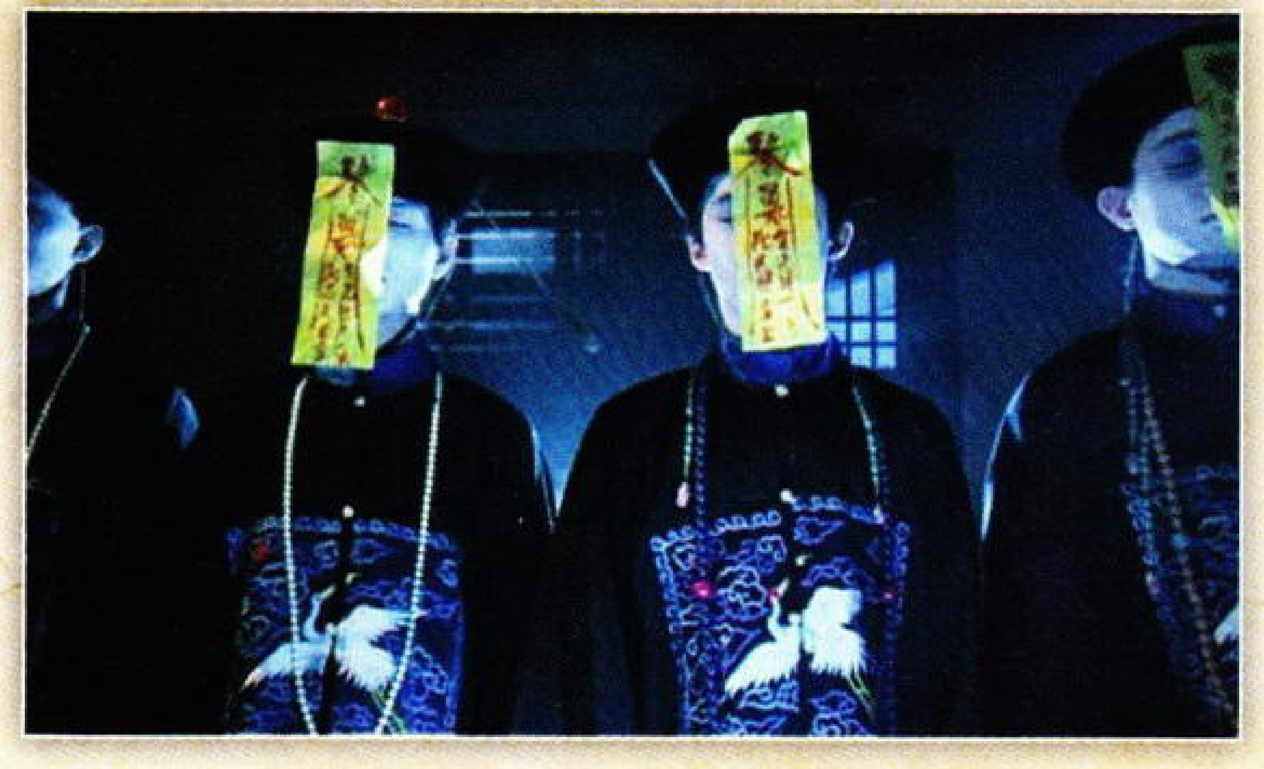
TIPS "《生化危机》系列"

关于这个系列已经无须赘述了，毫无疑问系列作品中的真正主角正是丧尸和各种变异生物。初代作品中定义的丧尸是这样的：他们是感染T病毒后导致变异的人类，智力非常低下。同时肌肉组织严重劣化，除自律系统以外的生命体征已经基本停止，以至于对疼痛没有反应。其异常的生命力之源是急速的新陈代谢，由于需要大量的能量供给，丧尸会被极度饥渴的原始欲望驱使四处寻找新鲜的人体为食。在NGC版本中，更是增添了一种狂暴化丧尸。它们在T病毒的诱导下，当生命体征迫于物理损害完全停止的时候，体内会产生一种"V-ACT"的现象，之后体内的细胞便会活化令自己的身体组织进行紧急重构。表现在行动上就是速度以及攻击力都大大提升，即是所谓的"狂暴化"。对付这种狂暴化丧尸的办法只有将其烧毁或者破坏脑干。狂暴化丧尸的第一例发现者是莉莎·特雷沃的母亲杰西卡。在之后的作品中，丧尸的概念不断被改进，在游戏甚至影视领域具有重要的地位。

※"活死人"也就是我们常说的"僵尸"或者"丧尸"，以及其他诸如吸血鬼、跳尸、各种"复活的死人"或者"如同死了一样的活人"。当然，他们之间还是有很多种区别和说法的，由于有些是舶来品，有些是中国传说，各种说和主张不一，这篇文章中我们说的"活死人"只包括"僵尸"和"丧尸"。

TIPS 《僵尸道长》

80 后的人恐怕对这部电视剧不会陌生，《僵尸道长》是香港亚洲电视 1995 年的拍摄的作品，林正英主演，共分一二两部。这部经典电视剧中的僵尸形象可谓深入人心，从某种意义上讲，这里的僵尸更接近于西方的吸血鬼。



《植物大战僵尸》

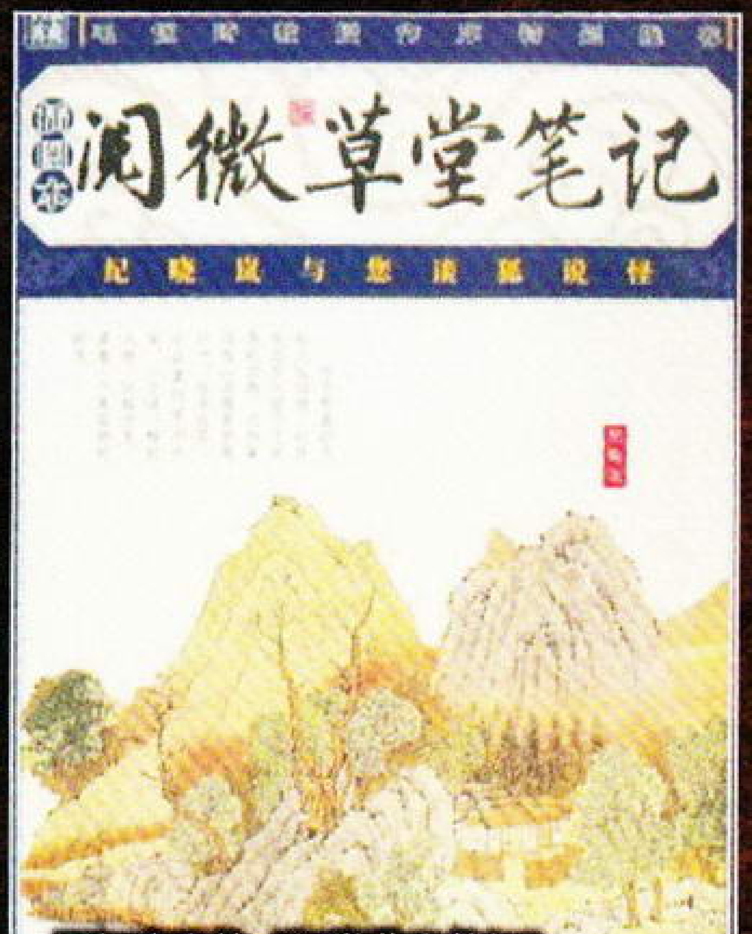
可能有不少人还不知道，在这个游戏的标题画面中选择“成就列表”，画面会出现底层剖面的表现手法，这是玩家只要往下不停翻页，从地表到地幔再往深……到最后地球的另一端你会发现其实还有中国的僵尸再温柔地等待……



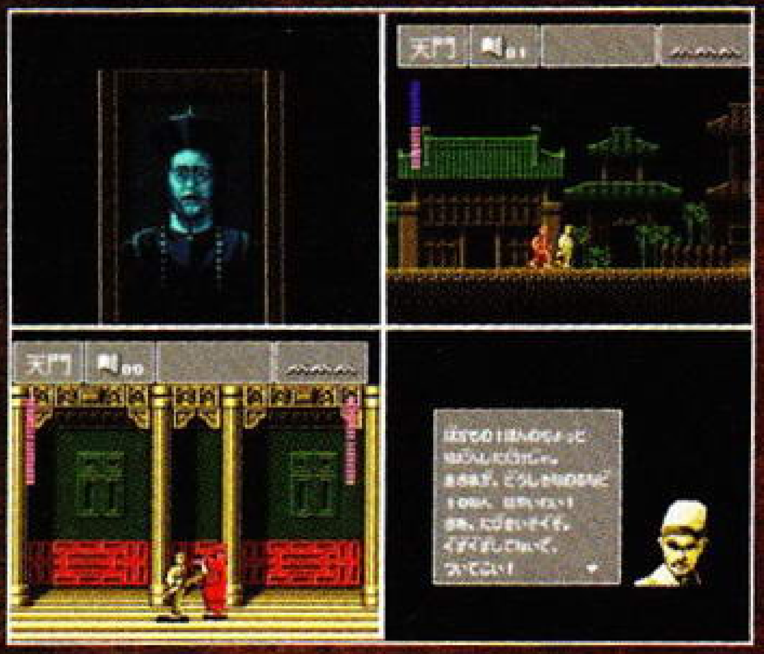
中国僵尸

与丧尸不同，“僵尸”的起源就更为古老，说法也不尽相同。在我国“僵尸”这一形象起源于民间故事，指的是四肢僵硬、颈不移动、目不斜视、双腿不分、永不腐烂的尸体。而“僵尸”这个词语在很多古籍中早有出现。

宋代诗人梅尧臣在《依韵和宋中道见寄》中写道：“已甘老死填沟隍， 尸阖棺犹目张。仲尼生世尚徨徨，岂能强聒争跄跄。”可见僵尸一词不仅仅指代僵硬的尸体，也有暗指腐朽而未亡的事物。在奇幻作品中僵尸也开始登场，《西游记》第二七回中写道：“他是个潜灵作怪的僵尸，在此迷人败本；被我打杀，他就现了本相。” 清代诗人袁枚的 《子不语·鬼吹头弯》也写道：“格斗良久，至鸡鸣时，女身倒地，乃僵尸也。明日报官焚之，此怪遂绝。”起源之说也有六、七中之多，其中最古老的要追溯到上古时期，轩辕黄帝之女——旱魃，只因蚩尤下了一个诅咒，变成吸人精血的僵尸，因为人乃万物灵长，天地之间的灵气太少，所以僵尸会吸食人血以维持。在明清时期，民间僵尸的传说越来越多，不少名家也写过相关的书。其中有名的要数纪晓岚的《阅微草堂笔记》和袁枚的《子不语》，这两本书对僵尸的记载可谓丰富全面。《阅微草堂笔记》中把尸体变为僵尸的原因分为两类：新尸突变和葬久不腐。其中葬久不腐的原因和风水理论中的“地养尸”一说类似，就是说土地中的养分和风水中的日月光华将尸体保存不腐。袁枚的《子不语》中，试图从阴阳道学中解释僵尸的成因：人之魂善而魄恶，人之魂灵而魄愚，魄主宰人身，当魂离开人体，便会沦为恶鬼僵尸。



□纪晓岚的《阅微草堂笔记》



▲这款名为《灵幻道士》FC 游戏也是以林正英先生为原型的，不知道有多少人有印象呢？

在清朝的野史《述异记》中更有过这样一个故事：清朝初年，湘南西边有一个靠山的小村落，村中一个无赖因盗墓而中尸毒，后虽被一老人救回，但因再度做不当之事，被全村的人打了一顿，再丢在后山草丛中让他自生自灭。过了几天，他再来求救，但这次没人愿意帮他。村民们将他打他一顿，然后绑在树上，虽有人出言劝阻，但无人理会。最后他死在树上，晚上村民想将之安葬，但发现尸首不见。最后他回来杀了全村，村民因被咬而一个一个变为僵尸，一些及时离开的村民在早上回村探望时也惨成僵尸。由上述可见我国民间传说中的僵尸和欧洲的吸血鬼形象类似，即都是由死尸转变而来，凶恶嗜血。但是却也具有一定的智力和行为意识。

西方僵尸的起源

在英语中，代表僵尸的单词是“zombie”。Zombie 起源于伏都教的宗教活动，术士运用巫术将死去的人复活，并将这些“活死人”作为傀儡操纵。而单词 zombie 的词根，据学者分析很可能来自非洲刚果地区所信仰的神明“Nzambi”，意思是：具有非凡力量的存在。对象不仅仅限于人，也包括动物和物体。奴隶贸易的进程中，刚果地区出身的奴隶将这个词带到了中美洲和西印度群岛，慢慢地这个词就转变为 zombie，意思也变为类似妖怪、怪物等存在。同时，“Zombie”也是西非、海地、美国南部等地伏都教所崇拜的蛇神。由于历史的变迁和人文迁移，孰先孰后的定论我们已经无从知晓。

除了传说之外，历史上还真有目击僵尸的案例。1930，年法国人类学家德鲁基在海地亲眼目击了四个行为动作诡异

活着还是死去，这是个问题。

——莎士比亚

TIPS 伏都教

伏都教，又称“巫毒教”（英 Voodoo，法 Vaudou，海地 Vodou），一种起源于西非的传统宗教。包括祖先崇拜、皆神论、通灵术等一般特点。是贝宁的国教，全国约有 60% 的国民信奉。信奉者除非洲之外，中北美及南美一带也有广泛分布。虽然说伏都教一种流传已久的宗教，也拥有一定宗教形态，但是本身并没有系统的教义和教典，也没有被法律认可的宗教法人教团，更没有布教行为，可以说伏都教更接近于一种原始的民间信仰。其仪式一般是一边敲鼓一边跳舞颂歌，并祭献生鲜动物和进行通灵活动，活动核心的神官被称为“Houngan”。据不完全统计，全世界广义上的伏都教信奉者有 5000 万人以上。

伏都教的术士收取地主或者特定的雇主的金钱，再向某个对象施以毒咒令其死亡，接着对其尸体进行相应的法术和仪式，这样就可以将其变成无知觉、没有思考能力、任由某个人奴役和使唤的“Zombie”。人类学家梅特罗在他的专著《海地的伏都教》中这样描写 Zombie：“他全身冰凉，能行动，能吃东西，能听从主人对他的指令，但却没有记忆力，也不知道自己身处的环境。”



□伏都教的标志

在海地还有这样的一个故事：一位年轻的伏都教术士爱上了一位当地的少女，但是少女已经有婚约在前，只能拒绝这名术士。被爱欲冲昏头脑的术士一怒之下对这名少女悄悄下了诅咒。过了几天之后，少女便生了怪病香消玉殒了。在葬礼上，少女的父亲悲痛欲绝，不慎将一滴香火掉在尸体的右脚上烫出了一个伤痕。过了几个月以后，村子的其他人在郊外的某处看见那名死去的少女和术士在一起！因为拿不出证据，这名村民的话被当做胡扯的故事很快被遗忘了。又过了一段时间，那位死去的少女突然回到了村子，村人大惊问她是怎么回事，她却全无表情、浑身冰冷、很多地方溃烂，如同死去很久的尸体。正当村人欲将她当做怪物处置的时候，少女的父亲凭借她右脚的烫伤认出了自己的女儿。

的人在田间干活，并描述道：“他们穿着破布做成的衣服，双手软软地垂在身体两侧，脸颊和四肢似乎瘦得没有肉一样，发青发灰的皮肤则像皱羊皮纸似的附在骨头上。”后来，他才知道，这些是就是传说中的僵尸。1982年的美国《国民询问报》上，刊登了一位名叫纳西斯的海地黑人被变成“僵尸”的遭遇。报道称，1962年，纳西斯因财产纠纷被哥哥买通术士所害。他回忆自己先是莫名其妙地病倒，然后又觉得自己全身冰凉，意识渐渐模糊并在弥留之际隐隐约约听到医生宣布自己已死亡，还感到自己被埋进坟墓。后来再次清醒过来以后又被人带到远方的一个农场，在这个农场里有100多名和他情况类似的人在被迫干活。终于有一天，负责奴役他们的工头忘记给他吃一种药，他才恢复一些神智逃了出来。直到1980年，当他得知当年串通术士“害死”他的哥哥已经不在人世，才决心重归故里。

那么究竟世界上有没有所谓的僵尸，伏都教的僵尸术士是否真的会法术能使人起死回生？如果一切都是迷信和传言，怎么可能在当地有这么大影响力？近年来致力于此项研究的科学家给出了一个合乎科学道理的解释。

原来伏都教术士使用的“僵尸粉”中，很大一部分是混合过的“河豚毒素”和“蟾蜍毒素”。河豚毒是一种非常剧烈的神经性毒素，中毒者25分钟之内就会出现临床反应，通常几个小时之后就会因窒息和心脏衰竭而死。然而奇怪的是，如果是轻微中毒者，也会出现类似麻痹的僵直的临床反应，但能挺过24小时之后就会完全恢复正常。由此原理，科学家们分析伏都教术士们使用的伎俩大概是这样的：先将调配好的含有河豚毒和蟾蜍毒的“僵尸粉”适量地涂在目标的生活用品上，或者少量投放在食物中。不久目标就会出现中毒反应，出现类似死亡的生理特征。由于非洲和中美洲一带的气候炎热，人们处理尸体时会担心腐烂和传染病，往往不会拖延很久就入葬了。这样并没有真正死亡的中毒者就会被当成死者草草埋葬。术士们再偷偷将“尸体”挖出来，为其解毒，再用含有曼陀罗和山药的配制药粉麻醉目标，从而让其精神恍惚，任由术士摆布。这样制造僵尸的过程应该说成功率不会很高，但是也难免真有实例。恐怕是由于当地人的迷信和对神秘事件的刻意渲染，才演变成传说中的“伏都僵尸”。

由上述文字我们不难得出结论：丧尸和僵尸的最主要区别就是丧尸是由活人变异而来；僵尸无论中西，都是由尸体转化而来。丧尸是近年来西方娱乐作品中描绘出的怪物；僵尸则是在世界各地都有深远影响的传说中的怪物。另外，从分类上来说丧尸属于科幻作品的产物，也即是说无关鬼神。僵尸则是属于奇幻的鬼神传说。但是由于近年来作品的背景设定越来越复杂，僵尸也好丧尸也好基本上已经趋近同样的存在。

TIPS 《白色僵尸》

White Zombie, 1932。又名《恐怖城》、《白魔鬼》

这部1932年的电影由著名演员贝拉·卢戈西（Bela Lugosi, 1882–1956）主演，应该是历史上第一部僵尸电影。故事讲述了一名伏都教术士运用法术复活了大批僵尸，并让他们成为最理想的奴隶，日夜无休止地在制糖工厂里工作。这部电影的主旋律并不是描绘僵尸本身的恐怖，电影中的僵尸形象也并非今天这般狰狞，而是类似一种失去人类意识和情感的机器人。影片的恐怖感更多的来自人变为行尸走肉这一过程的心理恐怖，加之电影的年代背景正好处于1929–1933美国经济大萧条时期，的确让人不难推测本片深层含义其实是对当时雇佣制度一种控诉。


■《白色僵尸》剧照，僵尸形象还是接近人类的。



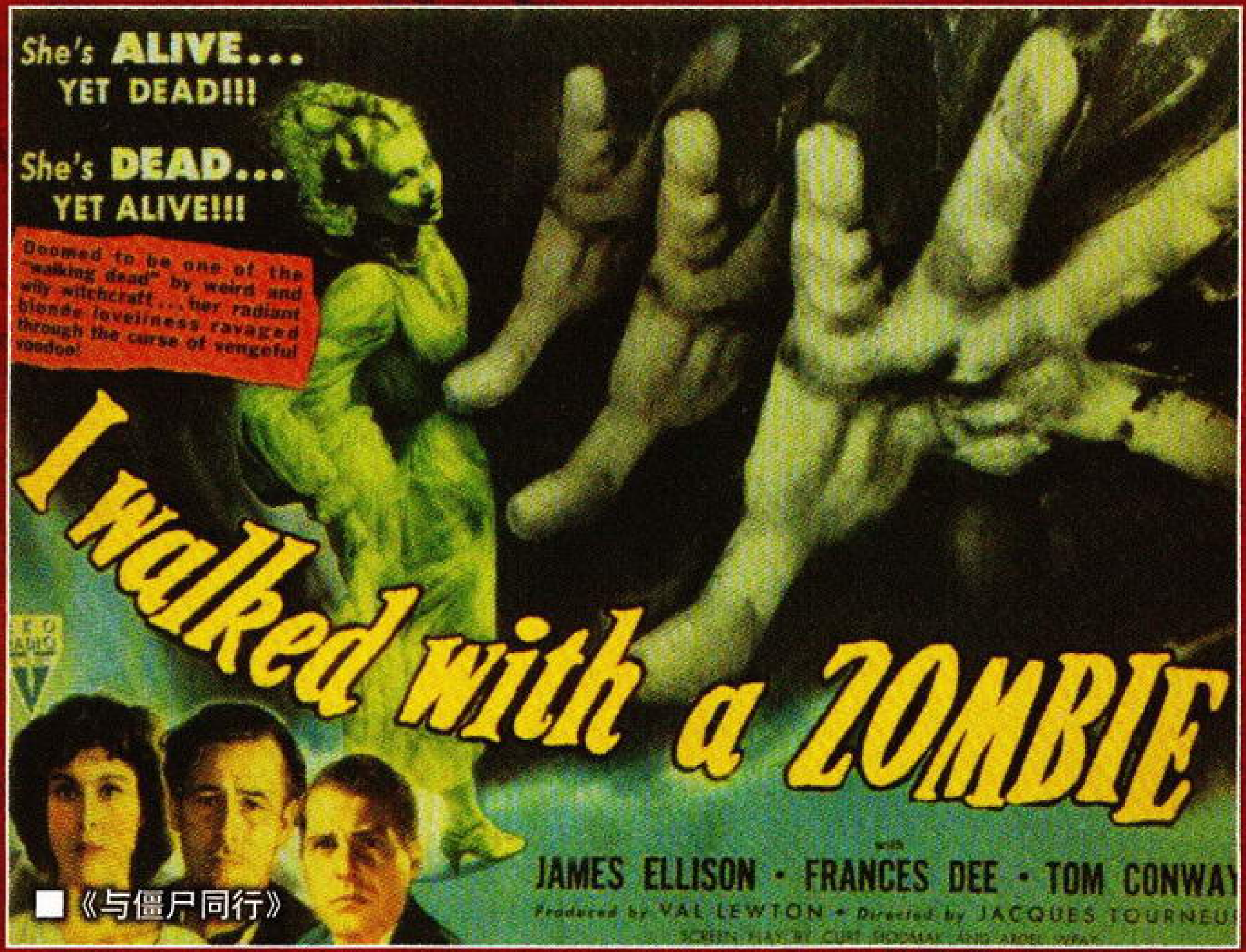
■《白色僵尸》海报


□纳粹僵尸恐怕是人们最不愿意看到其复活的怪物了。

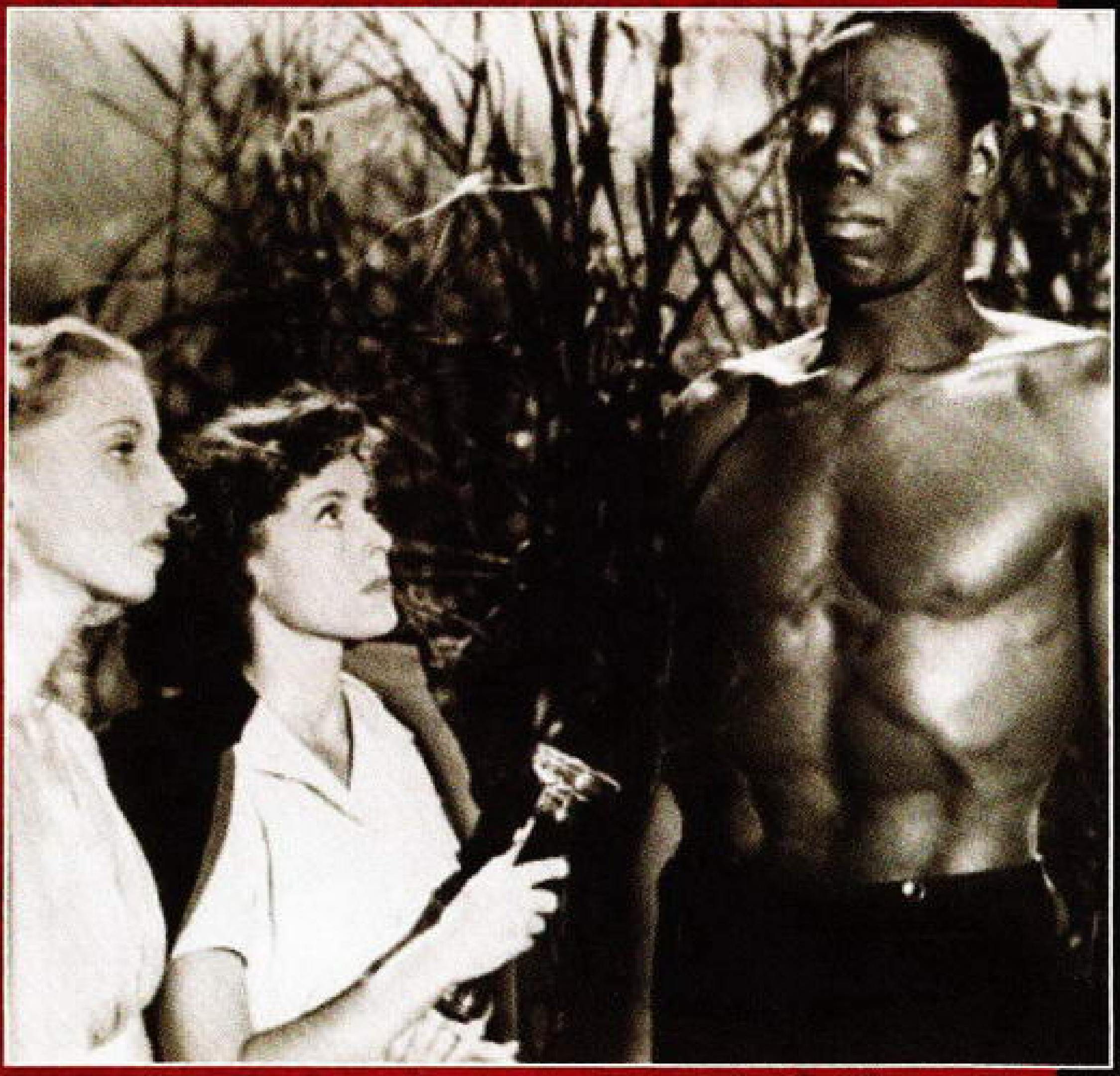
TIPS 《与僵尸同行》

I Walked with a Zombie, 1943

这是一部由女星弗朗西丝·迪伊（Frances Dee, 1909–2004）主演的僵尸电影，故事讲述了美貌的加拿大护士到西印度群岛照顾一位地主太太，而那位地主太太似乎患了怪病，高烧不退神志不清。后来护士爱上了地主，并且决定运用一种邪教的仪式把地主的太太医好，然而这个仪式却带来意想不到的后果……影片相比之前的僵尸作品更加注重渲染恐怖气氛，尤其是配乐方面在当时的恐怖片中出类拔萃。但是僵尸这一形象依然没有腐烂化、妖魔化，而是突出没有生气的、尸体本身的恐怖感。



■《与僵尸同行》


▲早期僵尸形象似乎多为黑人和白人女性。

发展 | The Evolution

> 把世间万物关在一起也许是一个不错的主意，但笼子就不会好受了。
> ——司汤达

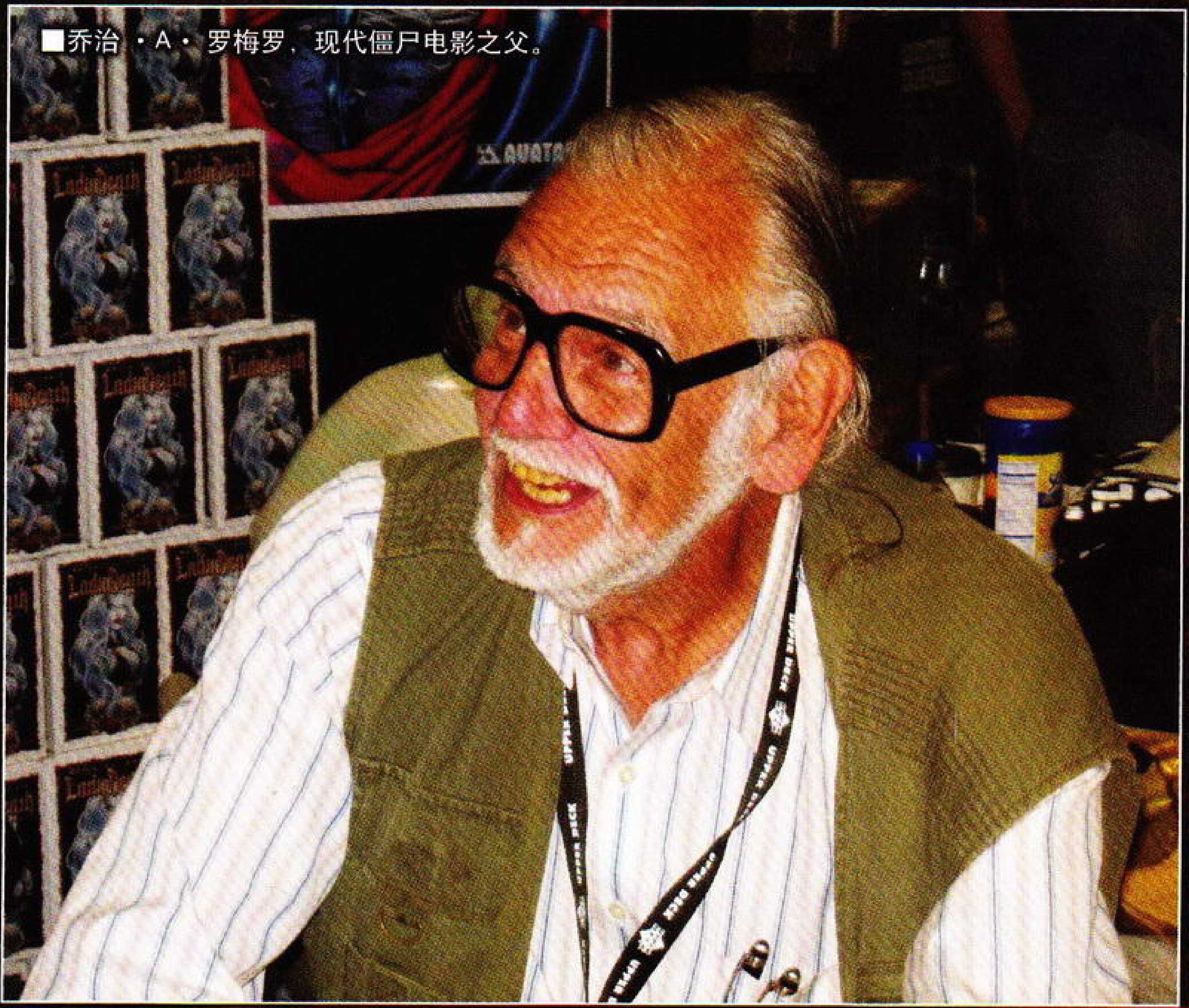
随着近代娱乐产业的发展，活死人已经成为流行"怪物"的一个大系列。自成一体的吸血鬼我们在这里暂且不谈，僵尸和丧尸已经有了自己的基本形象。早期电影产业化妆技术和特效技术不发达，一些幻想中的怪物表现起来颇为稚嫩。从60年代中期开始，电影工业尤其是科幻类电影在化妆和特技表现上有了质的飞跃，僵尸这一形象从原本的阴森尸体变为血肉模糊高度腐烂的恐怖怪物。在这时期，对僵尸文化的推广做出贡献的一位电影人不可不提，他就是被誉为现代恐怖电影之父的乔治·A·罗梅罗。他的经典之作《活死人之夜》几乎对今天的僵尸形象做出了定义，也把僵尸电影独立为一个类型。乔治·A·罗梅罗于1940年出生于纽约，从卡内基·梅隆大学毕业后，与几位志同道合的朋友共同出资成立了Image Ten公司，他们自掏腰包凑了十几万美元拍摄了《活死人之夜》这部低成本的黑白片在60年代末的美国取得了意想不到的票房，人们对于僵尸的兴趣远远大于他们的估计。本片于1999年入选美国国会图书馆国家电影目录，对于一部Cult来说实在是难得的殊荣。这部电影的成功之处不仅仅是开创了现代僵尸文化的先河，更是在人文意义上赋予了僵尸别样的含义。影片充斥着空虚残忍的暴力表现，反映出了背景年代的社会环境。其中的杀戮感是对越战的情绪表现，凶暴嗜血的僵尸被"自卫"的民众用各种手段杀死，飘荡其中的原始快感和满足与70年代初期美国文化的主题完全一致——空虚、颓废和恐惧。十年之后的1979年，乔治·A·罗梅罗再次出击，拍摄了"活死人三部曲"的第二部《活死人黎明》。这部作品在2004年被扎克·施奈德翻拍，获得的评价不在原作之下，这位名不见经传的年轻导演也在两年后凭借《300勇士》广为影迷熟知。

在1968年的《活死人之夜》中，僵尸相关的规则也基本被日后的作品沿袭。

一、不再与伏都教的法术直接有关，而是通过某种不明的外来因素导致尸体异变，复活。僵尸失去了人类智力和情感。

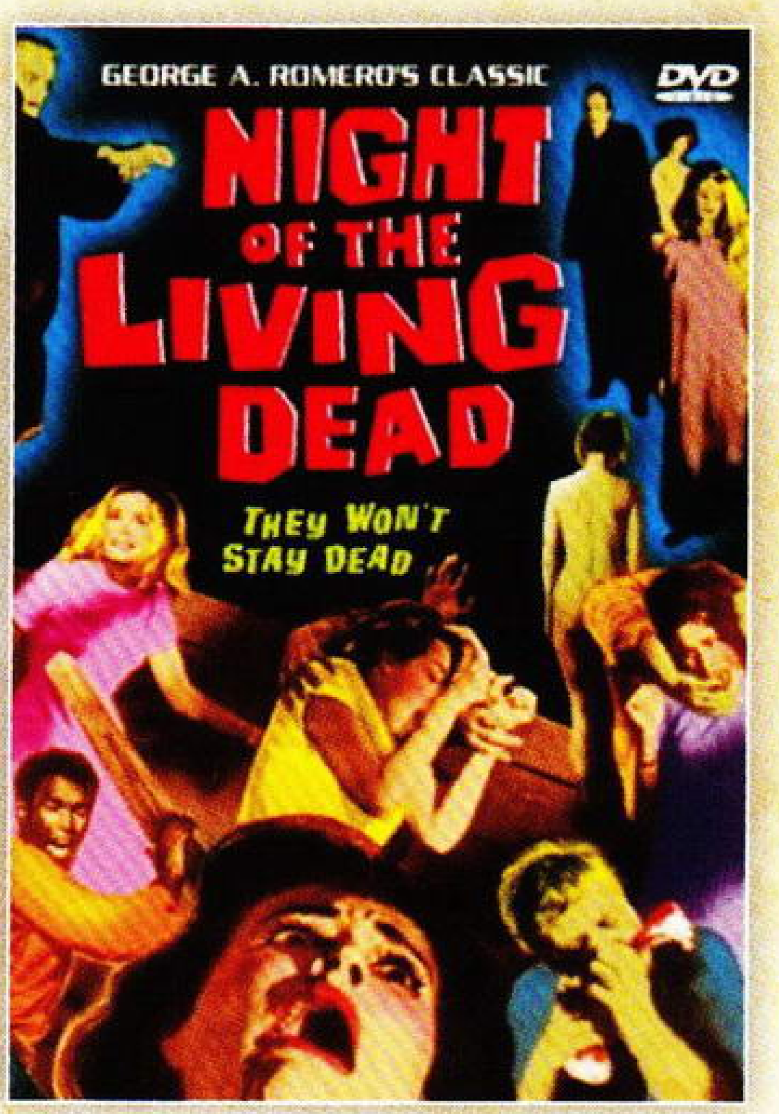
二、僵尸高度腐烂、步履蹒跚，本能地攻击活人并会撕咬、啃食活人的身体。

三、感染性。被僵尸撕咬或者其他途径的体液交换者，会渐渐转变为僵尸。


■乔治·A·罗梅罗，现代僵尸电影之父。

TIPS 《活死人之夜》
Night of the Living Dead, 1968


■《活死人之夜》中的僵尸已经颇具雏形了。



以今天的眼光来看，本片似乎有些幼稚和蹩脚。但是和许多开山鼻祖一样，本片为之后的同类型作品提供了蓝本。故事讲述了七个人无意间闯进一个农场，被突然袭来的僵尸群困住，一起逃出生天的故事。僵尸的出线几乎没有理由，影片给出的解释是：地狱已经满了，鬼只能往上爬。这一句话的背景设定颇有寓意而又随性。影片除了表现僵尸的残忍恐怖之外，还描写了在极限环境中人性的恐怖一面。当然，作为一部小成本影片，动作戏非常蹩脚，场景也不够丰富。而且该片有一些地方被人批评为"体现出深刻的种族歧视"。

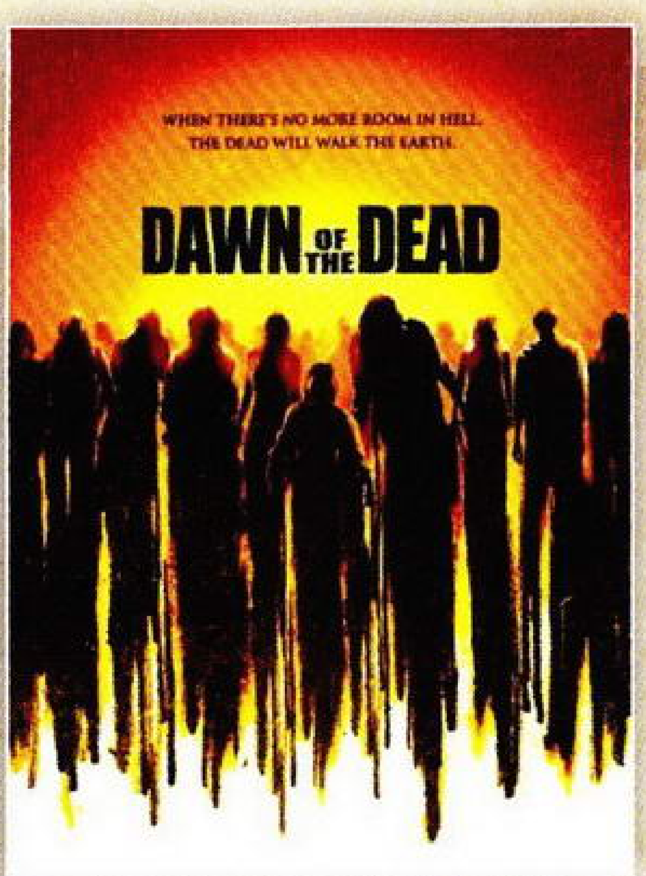
TIPS 《惊变28天》
28 Days Later, 2002

又是一部才华横溢的恐怖片。英国导演丹尼·鲍尔执导，这位文艺片导演以青春题材的《猜火车》赢得了世界范围内的声誉，2002年毅然转战恐怖片，果然为丧尸题材电影树下一杆大旗。故事讲述了英国伦敦因为病毒泄露成为尸城，几位市民死里逃生，听说某处有一些军人建立了防御工事和安全地带。这几位市民历尽艰险终于与这群军人汇合，然而万万没想到……本片设置了一个转折的悬念，让观众思考当人面对疯狂的时候，人性也会展现原始和疯狂的一面。值得一提的是本片采用了手提式DV的拍摄方式，画面写实感十足，为僵尸片开拓了一条新路。


▶本片的DV拍摄效果非常讨巧。

TIPS 《活死人黎明》
Dawn of the Dead, 2004


■僵尸片的高峰作品。



本片翻拍自1979年的同名作品。很多僵尸片影迷把本片列为“史上最好看的僵尸片”。影片用一位女性作为切入故事的主要角色，增强了无助和绝望的感觉。主创人员集结了僵尸题材作品的各路精英，故事结构、化妆、恐怖元素、人性的描绘等等各个方面都创造出了这一类型的最高水准，是僵尸粉丝的必修课。

TIPS 《死亡录像》
[Rec]，2007


■全程摄像机视角，乍一看还以为是真实的纪录片。



这是一部小成本的西班牙恐怖片。特点之处在于全程以摄像机的视角展开，观众仿佛在看一部纪录片，临场感极强。电影的优点是节奏紧凑，全程摄像机视角相当于观众的主视角，在此状态下观察到的僵尸肆虐极为刺激。影片的故事服从于拍摄手法，刻意没有讲得很清楚。虽然影响了观众对事件来龙去脉的了解，却也平添了普通电影难以达到的代入感。

TIPS 《我是传奇》
I Am Legend, 2007





■偌大的空城只有自己：如何成为传奇。

这是一部风格非常独特的丧尸电影。影片开始的故事舞台——纽约已经是一座死城了，变异的丧尸统治了世界，主人公的血液由于对病毒免疫，加之他本身的生存能力优异，从而成为世界上“最后一个活人”。在孤独中寻求希望还是绝望，这是本片的精神核心。主人公生活在这座死城里，和假人说话、随意拿取已经毫无意义的财物、找寻生活供给、锻炼身体、消磨时光，还有他最最重要的一件事——寻找其他的幸存者。影片提供了两个结尾，都非常发人深省。本片可以说是一部具有一定积极意义的丧尸电影。

TIPS 《僵尸 僵尸》
Zombie Zombie, 1984

这款1984年的僵尸游戏的平台是ZX Spectrum，相信没有多少人“有幸”玩过。

在游戏中玩家需要手动操作角色，引诱僵尸到建筑物的边缘让他们掉下高楼摔死。玩家可以乘坐直升飞机抵达不同关卡，降落后就会有僵尸主动上来追击……听上去有些匪夷所思，但是英国当地媒体给了8分的评价……本作售价6.95英镑。


■这台主机不知道谁会眼熟呢……



▲至少僵尸开始走进电子游戏世界了。


■从目前来看，这个系列已然江河日下。

TIPS “《死亡之屋》系列”

世嘉的著名光枪射击游戏系列，可以说是僵尸为主角的光枪游戏代表。系列曾经登陆过许多平台，为广大玩家熟知。游戏本身对僵尸的描绘并没有什么新意，但是刺激的游戏流程和容易上手的操作深受人们欢迎。在同类游戏中游戏性算是比较丰富的。

TIPS “《求生之路》系列”

脱身于“半条命”的新一代僵尸游戏佼佼者。游戏采用纯FPS的方式，讲究和队友配合杀敌。在风格类似的同题材作品中脱颖而出的秘诀正是高水平的多人协力模式，四名玩家要紧密协作才能从重重尸海中逃出生天。本作中的僵尸行动速度非常快，攻击欲望也很强。用各种武器横扫僵尸的爽快感一流。著名制作人小岛秀夫在玩过本作后给予了很高的评价，表示“沉迷其中，难以自拔”。


■合作是本作的精髓。


■大批袭来的僵尸，给人很大压迫感。


■日式僵尸绝对另类震撼。

TIPS 《尸人》系列

SCE第一方恐怖大作，这是一款非常有特色的恐怖游戏。和血淋淋的美式恐怖不同，本作"活死人"——尸人的存在充满了诡异的压迫感。游戏有一个极其创意的系统——玩家可以转换到尸人的视线观察世界……实际体验中，这个设定将带来非同寻常的恐怖感。故事方面，这款游戏也充满了东方恐怖片的要素，惊吓的根源不仅仅是来自视觉，更多的是来自心理。游戏采用群像剧的表现方式，讲述不同时间线上不同人的遭遇。此刻控制的人在另一个人的故事线索中说不定就会扮演意想不到的角色……玩家将其汇集成统一的时间线后，会感受到难以言喻的恐怖感。

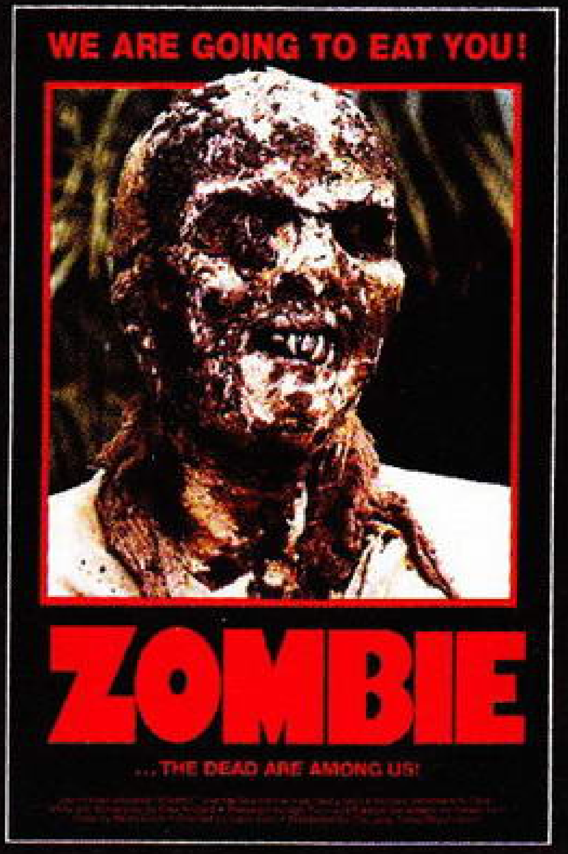
TIPS 《战栗》

Michael Jackson最著名的一首歌曲《战栗》（Thriller，1982），主题就是僵尸，而影片的MV在全球更是造成了极大的轰动。MV中，MJ和女友在夜晚路过墓地之时，僵尸开始破土而出，而MJ也变成了一具僵尸，他们在街上排出整齐的队列，跳起那段大家再熟悉不过的经典僵尸舞步。而整个影片惊悚的地方更在于层层相套的剧情，首先MJ变成狼人只是一部电影；接着的MV主体部分——僵尸乱舞只是一场梦；最后，从梦中惊醒的女友要回家时，MJ回头一瞥，露出自己妖怪一般的黄色眼眸……这个MV以《Michael Jackson's Thriller》为名单独发行，成为世界上销量最高的MV，达到900万张，也正是这段MV，让无数的人领略到僵尸的独特"风采"。



■不容置疑的绝对经典。

这里想再次提及僵尸与丧尸的区别，之前说过，僵尸与丧尸的区别就是是否从活人转变而来。随着时代的发展，这一条似乎和传染性矛盾了——受到僵尸侵袭的一般人也会慢慢转变为僵尸，这不就是说明僵尸也有可能从一般人转化而来么？当然也有人主张爆发根源不同，僵尸的爆发根源是来自鬼神法术等奇幻原因，丧尸的爆发根源往往是病毒等"科学原因"。笔者认为首先具体作品的背景设定是为具体的内容和表现方式服务的，其次僵尸也好丧尸也罢毕竟是架空的存在，过分追求二者的区别和定义显得意义不大。




■《生人勿近》即使在僵尸片中也算得上重口味。

以上的基本形象在相当长的一段时间被其他作品沿袭，不过其中也不乏再某些方面超越本作的作品。意大利著名恐怖片大师卢西奥·弗尔兹Lucio Fulci的作品《生人勿近》（Zombie 2，1979）就是其中的有代表。剧情讲述在加勒比地区的一座小岛上，大批僵尸复活，由此引来一场血雨腥风。本片的特点是把僵尸的恐怖压迫感放大到极限，在视觉表现上也更为直接残忍，扎眼球、直接啃食人肉、野生动物与僵尸的另类互动等特写镜头让一般人感到不适。之间还穿插一些色情的桥段使本片绝对被列为少儿不宜。与此片类似的还有大导演彼得·杰克逊的《群尸玩过界》，也是重口味的。

跨越21世纪之后，僵尸片的剧情结构和卖点已经渐渐进入瓶颈，大肆的血浆喷射和暴力表现成为唯一的噱头。也有许多电影人尝试进行改变，从风格上拓展僵尸片的可能。其中最为成功的要数英国年轻导演埃德加·赖特的《僵尸肖恩》。这部片子看似和一般的僵尸片类似，但看过的人会发现整部电影中弥漫着一种有别于恐怖电影的气氛，更像是一部黑色幽默的戏剧。影片试图将"人情"最大程度地带入故事，主角肖恩的观众代入感很强，僵尸似乎再一次变成了配角，整部影片其实都是在展现一个普通人的平凡生活在巨变下呈现出的闪光点。独特的英式幽默和才华横溢的对白让观众体验了僵尸片的另一面，故事的结尾，僵尸的形象转变隐喻颇深、极具才华。

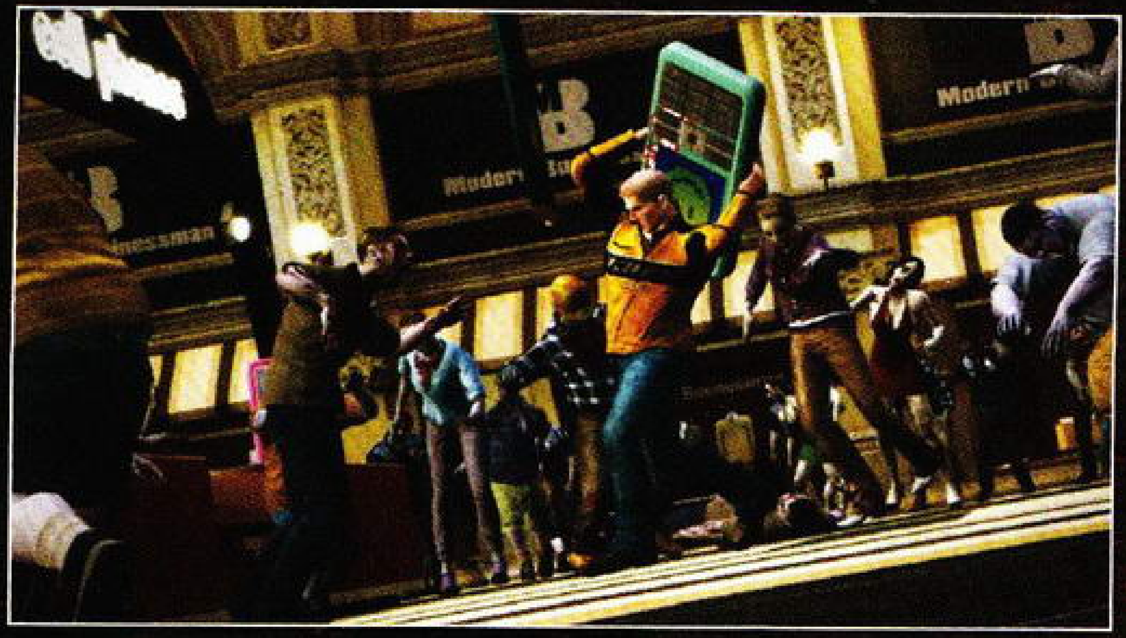

■黑社会大哥们火拼僵尸……

与此同时，活死人的形象也发生了一些变化。有些作品中的活死人不再是步履蹒跚的家伙了，它们可以奔跑，更加疯狂。还有些活死人变得更聪明，甚至会集体作战，进行"智慧捕猎"。总而言之，形象定义的变化是因为作品的表现要不断求变。一切设定都是为作品服务的。

随着电子游戏画面表现力的进步，僵尸题材的电子游戏注定要与电影分庭抗礼。《生化危机》无疑是将丧尸的概念发扬光大的作品，在此之前也有不少活死人题材的电子游戏。但是《生化危机》成功塑造了有别于僵尸的活死人，僵尸是鬼神题材的产物，如果你是一个无神论者，可能就会自动屏蔽掉一些恐怖感。而丧尸是受病毒侵袭变异的人类，虽然也是架空设定，但现实的世界观毕竟更具有真实感。病毒、封闭场景、孤独对



■“《使命召唤》系列”的僵尸模式游戏性满点。





■“《丧尸围城》系列”俨然已经成为同类游戏的一哥。

抗、阴谋、多种变异生物等等要素让《生化危机》一夜之间成为电子游戏界标志性的作品。也许正是3D图像表现力给了玩家前所未有的带入感——与坐在电影院不同的更直接的互动恐怖体验。

“《生化危机》系列”一路走来，已经渐渐脱离了丧尸恐怖感的卖点，丧尸本身的形象和定义也有一定变化。尽管各种游戏性上进化非常棒，不少老玩家恐怕还是会怀念当年丧尸带来的那份单纯的恐怖。

近年来还有一款丧尸游戏值得关注，那就是纯粹以杀戮丧尸为乐趣核心的“《丧尸围城》系列”。新作《丧尸围城2》的表现非常出色，游戏的娱乐性、可玩性之高在缺乏创意的当今游戏市场出类拔萃。本作中丧尸彻底变为游戏的对象，数量众多的丧尸只有一个存在目的——被杀戮。残忍和创意的杀丧尸方法成了乐趣，也许有人对这样的作品颇有微词（笔者就是其中之一），但却不能否定“存在即为合理”。一件事物既然存在，就说明有它存在的空间和意义，部分人的主观喜恶不应该也难以左右它们的发展。

除此之外，近年来僵尸作为一种噱头和卖点开始”感染“各种游戏类型。比如之前颇为火爆的《植物大战僵尸》，Q版的僵尸已经不再吓唬人的怪物，反而颇有几分“可爱”。“《使命召唤》系列”也是，原本写实的战场FPS突然加入了打僵尸的迷你游戏。虽然设定上游戏无厘头，迷你游戏的素质可谓超一流。平衡性、可玩性、刺激性、合作性完美融合在了一款小游戏中，迷倒了数以百万计的玩家，一旦玩过这个模式的人很容易沉迷其中。如今“僵尸模式”几乎演变成系列的另一大卖点。紧跟着僵尸的风潮，《如龙》新作竟然也大搞僵尸剧情，对此乐观还是悲观，这真是见仁见智了。除此之外还有《荒野大救赎》的新DLC也是惊喜的僵尸模式。我们不禁放开思维想象——将来还会有多少款大作会出“僵尸模式”？

除此之外近在眼前的游戏作品还有血浆四溢的《腐尸之屋》以及PSN下载游戏《僵尸国度》等等。电影方面《生化危机 战神再生》正在国内火热上映，新番美剧《行尸走肉》也成为话题。今年的确是“僵尸爆发”的一年啊！



■《僵尸国度》采用俯视视角，游戏的光影效果非常出众。

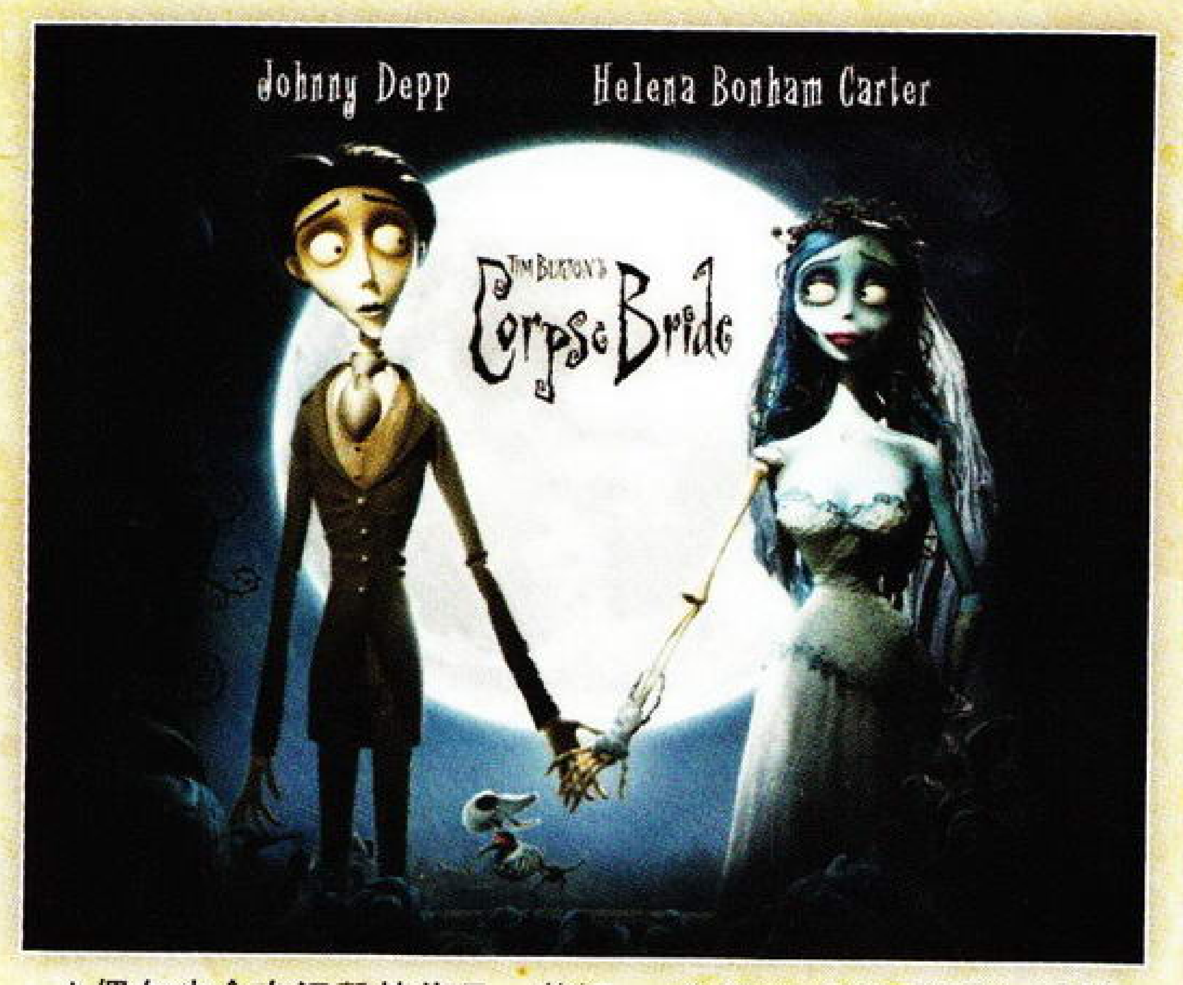
文化 | The Culture

你凝视着深渊的同时，深渊也凝视着你。
——尼采

活死人，一个充满矛盾的词。到底是“活着”的死人，还是“死了”的活人？文章的最开始我们也提到过一个问题——活死人究竟是什么？我想这个问题的答案无关“死活”，真正有关的是一个“人”字。它有多丑，人就有多丑。

是对死亡的恐惧

生物的正常本能之一就是恐惧死亡。许多传统宗教和信仰都深深地与死亡有关，人们会描绘死后的世界、憧憬死后的世界、恐惧死后的世界，创造出很多象征死亡的形象。然而这其中大部分形象是空想的，更不妨说是想象力加入其中的创作。然而尸体是不同的——尸体是看得见的死亡象征，是最最直接的死亡象征。人在面对同类尸体的时候，必然会产生一种永远的迷茫。不能理解眼前的到底是什么，如同人永远不能理解死亡本身一样。随着科学的进步，有知识的人会意识到，尸体不过是失去生命的有机物，是一坨肉。然而整体上的人类真的会这样看待、对待人类的尸体么？很明显是不会的。人类敬畏人类尸体的根源是本能。最明显的例子就是人类见到一具动物尸体和一具人类尸体的心理感受一般是不一样的。也许在人类的精神世界里，更容易接受尸体是失去了人性和生命活动的人。所以一旦这样的存在从静变为动，即不该有人性的尸体产生了类似人的生命活动，就会造成异常的认知冲突。也许这就是人类对活死人的恐惧的根源。



▲偶尔也会有温馨的作品。蒂姆·伯顿的《僵尸新娘》讲述了一个浪漫温馨的黑色幽默故事。



■国外经常会有僵尸游行……

是对人性的恐惧

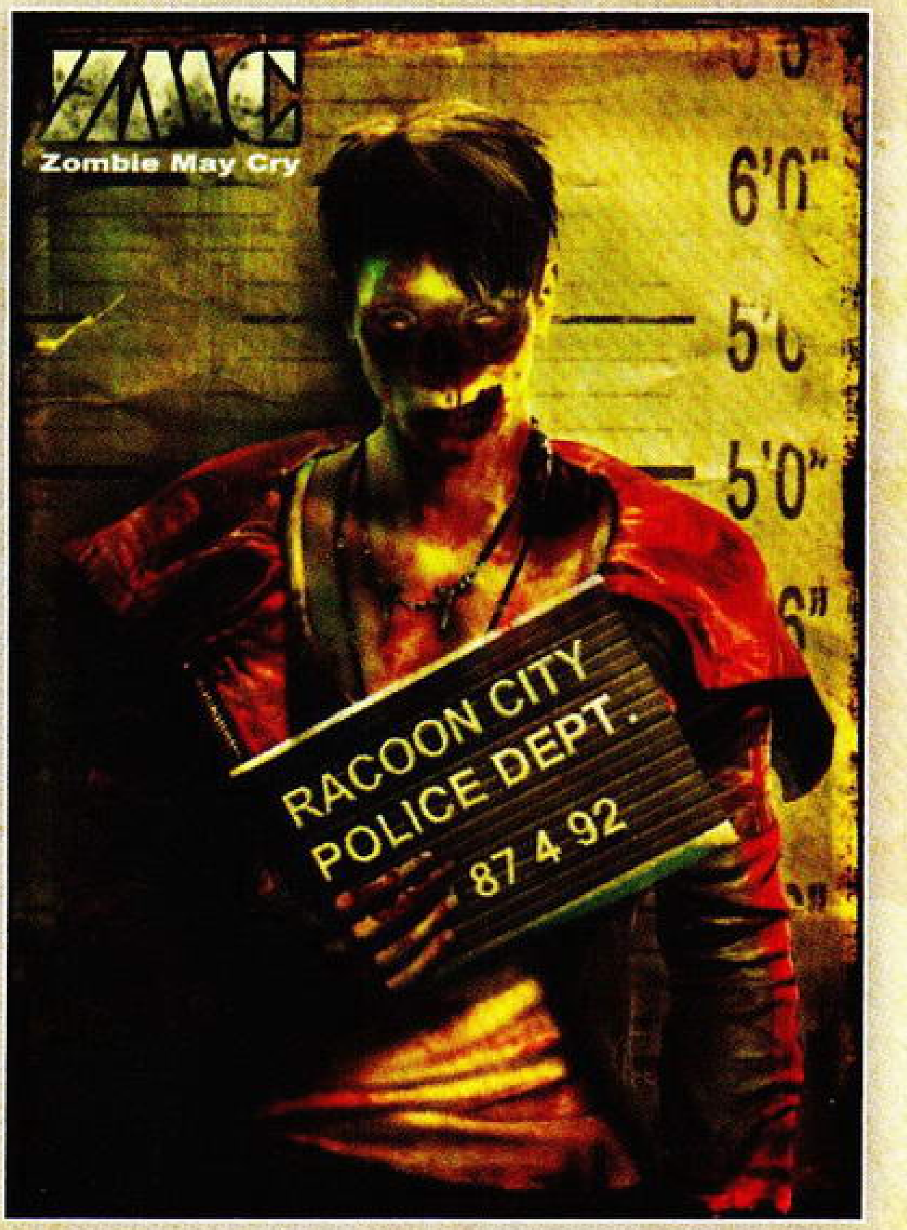
由上述资料我们知道，世界范围内，很多民族的早期民间传说或宗教信仰都都提到了“死而复生”的尸体。早期的电影中活死人的形象也不过是单纯的“死而复生”的僵尸，或者“具有攻击性的怪物”。但是我们必须注意到，从某一个时间点开始，活死人这一形象被赋予了一项关键的要素——传染性。被活死人传染的人也会变成活死人！这一要素大大加强了这类题材文艺作品承载的恐怖元素。人对于被传染的恐惧是巨大的，传染相当于一种流动性的死，一传十十传百的爆发。另一方面，这类作品往往会出现这样的情节：某个亲近的人已经被传染，即将变为活死人。而此时他或她还具有人类的意识，那么主人公就要面临艰难的抉择，是不是要果断清除这个传染源，同时解除被感染者的痛苦和恐惧。这类选择中体现的人性拷问是深刻的，也是此类作品中的保留桥段。还有一种就是猜忌：同伴中有人被感染却还不知道是谁，这时就会产生互相猜忌，最终导致疯狂的杀戮。最后一种是封锁隔离：一个地区爆发危机之后，政府或者其他安全区的人类会采取隔离扑杀的手段保证灭绝传染源。这种无视同类生命、杀死同类以求自保的选择让人感到冰冷刺骨的绝望。这些都是体现出人类对人性另一面的恐惧。

是对毁灭欲望的满足

弗洛伊德早期把本能分为性本能和营养本能两类，后期他将本能重分为生本能和死本能两类。其中，死本能是一个极富争议的概念。许多人怀疑道：“人有趋向死亡的本能冲动吗？”有学者从词源的角度分析死本能的内涵，指出，死本能（德语Todes-trieb）其中包含死亡和推动两个词根，后者指表面静止、具有惰性逆向运动特点的力。“如果生命是在一个无法设想的遥远过去，并且以一种难以想象的方式从无生命的物质中产生出来，如果这确是真的，那么，按照我们的假设，某种本能在那时就必定存在，其目的是要废除生命，重新确立事物的无机状态。我们在这一本能中辨识出我们的假设中的自我破坏这一冲动，而这种本能从来没有从任何生命过程中消失。（弗洛伊德）”由此可见，人在潜意识里存在着毁灭自我的程序。活死人袭击人类，也许只是人类的被害妄想。复活的尸体为什么必须袭击人类？是人类把活死人设定为攻击性，这样就为自己的杀戮提供了“自卫”的理由！在人类社会的道德准则里，毫无疑问人杀人的行为和肆意表现这种行为都是不被允许的。但如果对方是丑陋凶残、失去人性的“人”，就会大大减轻罪恶感，同时也不影响杀戮同类的快感。所以我相信，活死人其实是人类杀戮欲望的释放。另一方面，古代中国、印加文化、其他古老文明中都有人吃人的记载，有一些甚至是系统的记载，可见人吃人是一种存在于人类自身的变态欲望。我们看到活人尽情地杀戮活死人，活死人分食活人的描写，难道不就是S和M的双重满足么？



■把一切“Zombie 化”吧！





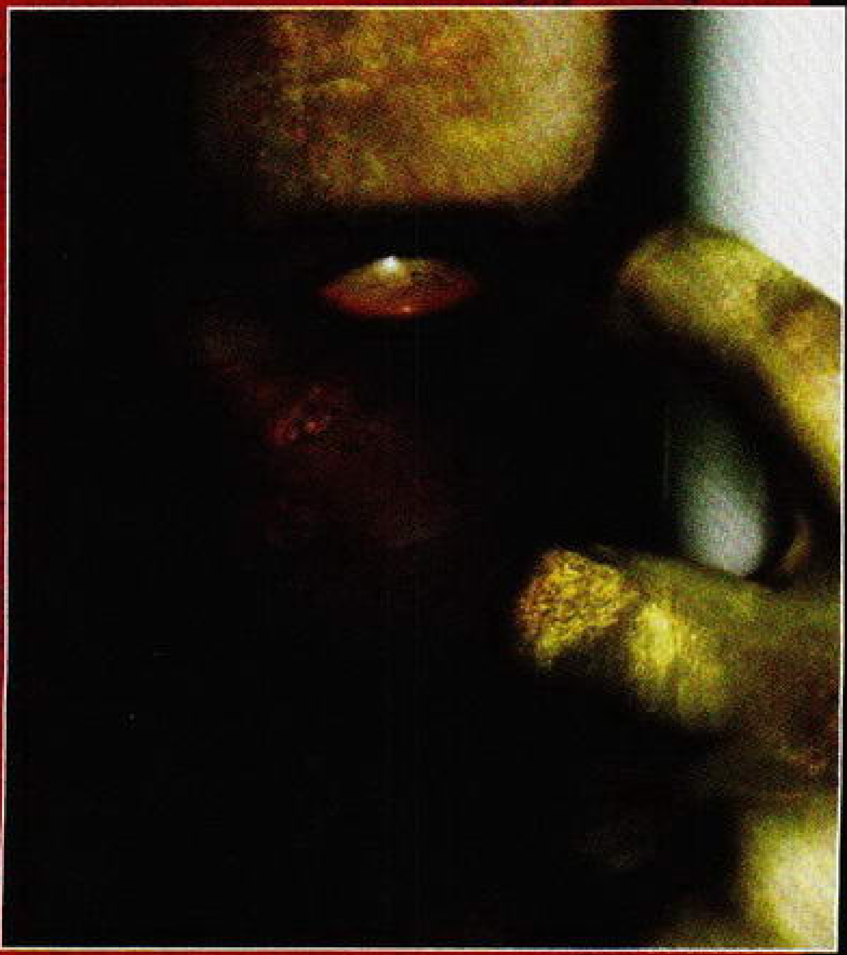
■最有创意的“Zombie 化”……



■越来越多的人热衷于COS活死人。

是对空虚的慰藉和不满的发泄

从前文中我们能够发现一个问题，活死人题材的作品异常流行的年代背景有什么共性呢？这些活死人文化异常流行的年代分别是：20世纪30年代初期、20世纪70年代，和近年。没错，这三个时期正巧和大萧条、石油危机、次贷危机——这三次西方国家乃至全世界经济危机、社会萧条、人们精神空虚不安的时期吻合。这是巧合么？还是说经济危机的时候，人们的精神空隙，充满恐惧，就会更需求刺激。而活死人题材的作品能很好地满足人们的欲望。如果说20世纪30年代的僵尸电影中包含了对雇佣制度的控诉和黑色幽默地调侃，20世纪70年代的活死人电影不正是对经济低迷和社会愤怒欲望的释放么？那么今天的活死人文化再一次流行，呈现出的特点更加有趣：它们并不是恐怖的代名词了，俨然已经成为流行文化的一部分。人们欣然接受扭曲腐烂的脸，大批的潮人热衷于装扮成它们甚至集结游行，让他们蹒跚低吼着走进一切娱乐领域。我们渐渐习惯了把狰狞恐怖视为憨态可掬，艺术家们流行在各个领域把一切Zombie化。存在即为合理，活死人在今天，真正从一个恐怖形象变成一种文化，这才是值得我们深思的。



文 藤曦 美编 木仙

CAPCOM内乱纪实



——七年动乱与稻船时代的终结

今年10月28日，Capcom公布了4～9月的半年期财报。关于这则财报，多数媒体解读出来的关键信息是“利润暴跌47%”，收入上升4.7%的事实并未引起注意。其实比起EA等持续巨额赤字的欧美厂商，Capcom至少还保有39.4亿日元的净利润，经营状况不能算差。之所以让人产生“Capcom已经不行了”的印象，是因为《黑暗虚空》、《失落的星球2》等面向欧美的游戏接连惨败，《丧尸围城2》虽然出货量突破200万，但是与Capcom的期望值相比还是低了很多。Capcom本来是在欧美混得最滋润的日本第三方，现在却出现节节败退的迹象，不禁令人担忧其未来前景。

就在Capcom财报发布的第二天，稻船敬二突然在博客中发表了辞职声明，同日在日本4Gamer网站发表了稻船敬二辞职事件的长篇访谈，从博客与访谈中的只言片语可以看出稻船敬二对Capcom的极度不满，以及Capcom乃至日本游戏业界存在的体制缺陷。由于发表财报与辞职声明之间相隔太近，很多人认为身为Capcom游戏开发总指挥的稻船敬二是在为利润大跌而引咎辞职。也有人认为同样是在10月28日公布的“Bethesda Softwork收购探戈工作室”事件才是稻船敬二离去的真正原因——理由是昔日被稻船敬二视为失败者黯然离开Capcom的三上真司，通过成立自己的工作室，转手卖给美国公司后大赚了一笔，与之相比，稻船敬二几年来在Capcom所得的俸禄也许显得寒酸了许多。在一个“干好干坏一个样”，就算是当上导演，做完一个项目“最多拿200万日元奖金”的公司里，可能永远无法发挥稻船敬二心目中的自我价值。无论是什么原因，稻船敬二的离去，对于Capcom来说，是一个时代的结束。

Capcom的政治家

这一切缘起于1985年。当时Capcom推出了一款新街机基板，叫做“Section Z”。关于这块基板，相信就算是熟悉Capcom历史的玩家也不一定知道。虽然该基板本身只是昙花一现，它却为世界催生了两个不朽的经典——《洛克人》与《银河战士》。

Section Z基板的第一款游戏就叫《Section Z》，这是一款射击游戏，玩家扮演一位背着喷气包的飞行员，与外星人战斗。这款游戏被认为是横井军平经典之作《银河战士》的灵感源泉，从游戏画面中不难发现二者存在惊人的相似性。而该作的创作者是北村洋和西山隆志。一年后，Section Z基板上又诞生了《战神之翼》（The Legendary Wings）和《斗士的挽歌》（Trojan），同样是由北村洋和西山隆志联合创作，前者是《Section Z》精神上的续作，后者是Capcom最早的横版动作过关游戏。在开发这些游戏的同时，北村洋开始构思他的下一款游戏——《洛克人》。

当时稻船敬二刚加入Capcom不久，只不过是一个三人角色设计小组中的小卒子。只要仔细想想就知道，由这么一个新手负责《洛克人》那样的重要大作，实在是很不靠谱的事。直到2007年TGS展期间，稻船敬二本人才说出了真相：“大家都说我是洛克人之父，其实在我加入Capcom的团队之前，他已经被创造出来了。我的恩师（北村洋）已经创作了这个角色，并且很想把游戏做下去。”稻船敬二承认，他只是参与了《洛克人》的制作，到SFC版《洛克人》新作开发时，他提出了洛克人形象的改动方案，但是他的设计没有被采纳，后来变成了系列的另外一个重要角色——Zero。

1988年北村洋突然辞职，“《洛克人》系列”由当时Capcom主力制作人之一的藤原得郎代为掌管。几年后，藤原得郎也离开了Capcom，《洛克人》这才交给了稻船敬二。当时“《洛克人》系列”已经出到了《洛克人X4》。然而历史只记



住了稻船敬二，而不是至今仍不为人知的北村洋，原因是幸运的稻船敬二赶上了Capcom开始打出制作人名号的新时期。

在上世纪80年代，日本游戏业界并没有“名制作人”的概念，就连宫本茂也是90年代之后才开始为玩家所知。当时游戏厂商也有打造“游戏名人”作为游戏的宣传大使，不过都是一些游戏高手，而不是游戏制作人，比如大名鼎鼎的高桥名人、毛利名人等等。那时的制作人都是幕后工作者，他们惟一的存在证明只不过是游戏的创作人员名单中留下自己的名字。1990年代中期，随着《FAMI通》等专业游戏杂志的崛起，游戏媒体如雨后春笋般蓬勃成长，在各种新作的前瞻报道中，开始出现对制作人的访谈，这些制作人渐渐取代了80年代的游戏名人，成为新作的宣传大使。游戏发行商开始注意到以制作人的名气带动游戏销量的宣传价值——一个名声在外的制作人可以像著名电影导演一样，成为消费者信赖的对象。于是制作人造星运动在日本游戏产业最辉煌的时期开始了。

Capcom在这样的时代潮流中展开自己的制作人宣传计划。当时Capcom的最高制作人冈本吉起说，游戏公司对于名制作人的个人形象有很明确的规定：“在Square Enix，他们都是开宝马。世嘉开的是法拉利。在Capcom，大家都戴又大又亮又昂贵的名表。而Koei的哥们儿都很高。那是他们有意塑造的形象，和各公司的历史文化有关。制作人不仅都有很好的生活方式，而且他们都能始终如一地保持下来。”当时Capcom着重宣传的制作人有冈本吉起、三上真司、船水纪孝、三井达也和稻船敬二，三上真司因为《生化危机》而成为当红炸子鸡，他的形象是“戴着墨镜、中分的发型、笔挺的衬衣和闪闪发亮的外套”，而稻船敬二在夏季露面时，一般是穿着棒球衫，冬天露面时则是穿羽绒服。冈本吉起说，之所以保持始终如一的形象，是为了让玩家更容易记住，毕竟游戏制作人的出镜机会不像电影明星那么多，要始终保持鲜明的形象才不会被忘记。宣传这些制作人的目的当然是为了他们各自负责的游戏系列，游戏制作人就相当于一个游戏系列的形象代言人，三上真司代表《生化危机》，船水纪孝代表《街头霸王》，稻船敬二就这样成为了《洛克人》的代表，成为世人眼中的洛克人之父。

阴谋论者认为，稻船敬二是一个擅长办公室斗争的政治家，他耍手段赶走了北村洋，将《洛克人》的荣誉占为己有。事实如何外人无法得知，不过稻船敬二掌管的几个主要游戏系列确实都不是出自他本人之手。《鬼武者》的设计概念来自三上真司和竹内润，《丧尸围城》也是三上真司在《生化危机2》时代留下的一个提案，而《失落的星球》真正的制作人是竹内润。稻船敬二一直都是扮演着更接近于商业管理者的角色。而在稻船敬二成为Capcom的开发统括本部长后，正是Capcom人才流失最严重的时期。

稻船敬二是在2002年Capcom财务危机之时开始逐步掌权，从那时起，Capcom进行了彻底的开发制度改革。过去Capcom的几个开发部门相对独立，各部门各自负责自己的游戏系列。而从2002年开始，各独立开发部门被重组成为一个更大的开发部，负责多种多样的任务。这种制度改革的目的是增强公司内部的技术共享，提高各种开发环节的技术专业性。除了街机、柏青哥、网游和手机游戏部门外，负责家用机游



戏开发的几个制作部被完全融合，其中根据开发人员的工种又被分为多个小组，分别负责不同的游戏开发阶段。这种改革方式相当于把游戏开发流程改造为专业性更强的工业化生产流水线，虽然可以提高效率，但流水化的开发方式很容易导致作品失去个性，以至于每一部作品都给人似曾相识的感觉。那些个性派制作人的出走更导致Capcom的作品逐渐失去其独特的“味道”。

稻船敬二从不掩饰自己的功利主义，他不会像其他制作人那样张嘴就谈艺术追求，他曾多次表示游戏销量才是身为一名制作人首先应该关心的问题。这种利益至上的态度可能是稻船敬二多年来深受Capcom董事会信赖的原因。稻船敬二在Capcom危难之时临危受命，在他的改革下，Capcom顺利走出困境，到2008年时走到了事业的顶点。流水线化的开发部门改革促进了技术分享，使Capcom成为最早掌握次世代主机潜能的日本厂商，在技术实力方面站在了日本业界的顶端。然而问题也接踵而至……



改革与内乱

2006年稻船敬二在美国Kotaku网站采访时说："我见过乔治·罗梅罗，到了他家，还见到了他的太太。"结果两年后这位著名恐怖片导演的作品版权方起诉Capcom，声称《丧尸围城》剽窃他的作品创意，罗梅罗表示他根本不认识稻船敬二。于是稻船敬二的诚信遭到了质疑。

关于稻船敬二的人品问题，业界一直都有一些负面报道。有人说稻船敬二是迁本家族的"看门狗"，之所以能扶摇直上，不是靠自己的真本领，而是因为善于讨好迁本家族。当然，这只是毫无证据的传闻，不过几乎可以确定的是，稻船敬二与2003年后Capcom严重的人才流失有必然关系，他和那些愤然离去的天才们关系相当紧张。稻船敬二曾在美国《GameInformer》杂志采访时说："一些人的存在打乱了平衡，他们要么拖慢项目进度，要么就是预算超支，导致所有其他人要努力填补他们的漏洞。过去一年里发生了一些改变，这在一定程度上减轻了其他人肩上的负担，实际上改善了所有人的处境……"

游戏制作理念的冲突可能是稻船敬二与其他制作人关系恶劣的原因。稻船敬二的原则是商业至上，《洛克人》由他掌管后立刻开始量产化，同时开发的《洛克人》游戏最多能达到六七款。《鬼武者》的商业色彩更强，从邀请金城武当主角，到花费巨资制作的CG动画，极尽所能地用商业包装吸引眼球。《丧尸围城》的商业性在于毫无掩饰地追求感官刺激，比美式M级游戏更加暴力血腥。同时稻船敬二更重视游戏开发的进度与预算，对三上真司那种动不动将游戏推翻重来的做法十分鄙夷。所以与欧美团队合作的重点游戏《生化尖兵》和《黑暗虚空》到最后明知有严重的质量问题，媒体也对试玩DEMO给予恶劣评价，稻船敬二却没有令游戏回炉再造，在对目标销量的美丽幻想中将游戏打入市场。

稻船敬二说，Capcom问题的根源是开发人员的"工薪族化"，员工们失去了创作激情，只关心每个月工资按时发放。整个Capcom就像在吃大锅饭，干多干少一个样，奖惩机制失去了作用。而造成这种局面的根本原因之一，也许恰恰就是稻船敬二有份制定的流水线式开发机制。当开发者从艺术家变成流水线上的工人，就失去了发挥个人潜力的机会，个人价值难以得到表现，于是自然而然地产生了惰性。90年代Capcom各制作部门互相独立，并推行针对制作人本身的造势活动，激励着各制作部门的新秀们积极表现，涌现出大批可独当一面的名制作人。而在2003年的机制改革之后，Capcom似乎有意淡化对"制作人效应"的依赖。过去日本游戏制作人开跑车住豪宅的大有人在，而如今Capcom的制作人好像都比较拮据，人才的成批流失必定是与待遇有关。这种趋势最终影响了稻船敬二本人的利益。

稻船敬二在4Gamer的访谈中坦言，在决定离开Capcom之前，他曾与高层有过最后的交涉。稻船敬二的提议是他离开Capcom后，将会开办自己的公司，但同时仍然与Capcom保持合作关系，他本人会继续监督目前正在开展的新作开发计划。如果Capcom同意以这样的方式继续合作，稻船敬二将不会与其他发行商合作，相当于仍然是Capcom的一分子，只不过从领工资改为赚销售利润的提成。但稻船敬二的提议被Capcom坚决拒绝，他们的回答是："没有这个必要。"显然，Capcom的强硬回绝姿态激怒了稻船敬二，使他决定以一种激烈的方式离开Capcom，在辞职声明发布的同时到处抹黑Capcom的内部弊端，并表示在他离开之后，原本由他监督的几个新作项目可能将无法继续，其中包括《洛克人DASH3》。稻船说："Capcom认为游戏有没有打上稻船的名号并不重要，这是我最终决定离开的根本原因……"让他心寒的是，当他递交了辞呈之后，Capcom高层没有任何人出言挽留。此时，他也许尝到了当年三上真司等人黯然离开Capcom时的滋味。当时他也曾不顾昔日同事情谊，落井下石般地批判四叶草工作室缺乏商业运作能力，一个真正优秀的制作人要制作符合大众口味的游戏，而不是只根据自己的喜好做游戏。



■ Capcom现任社长迁本春弘是创始人迁本宪三的长子。



■迁本良三由于担任《怪物猎人》制作人而巩固了自身地位。



■ Capcom创始人迁本宪三和他的酒窖。

据稻船敬二所说，Capcom虽然是一家纯粹的游戏公司，从事游戏行业近30年，但董事会的所有成员都不懂游戏。Capcom创始人迁本宪三退休后，醉心于他的酿酒事业。早在1990年，他就买下了加州一片4000英亩的土地，这块地长期空置，直到迁本宪三退休之后，才开始将其改造为葡萄酒庄。去年春季，总共投入了1亿美元的Kenzo Estate酒庄才正式开张。迁本宪三的目标是打造有尖端技术的酒庄，配备了两个高级发酵室，还聘请了世界著名酿酒师Thomas Keller为他设计配方，由葡萄栽培大师David Abreu为他打理葡萄园，Heidi Barret担任酿酒顾问。迁本宪三说，他退休后的一半时间都会花在这座葡萄酒庄园身上。子承父业的迁本春弘对游戏同样不了解，他从大阪商业大学毕业后，就跟着父亲参与Capcom的公司管理，他更关心的是财务报表和股价涨跌。2003年他执掌大权后，不仅进行了公司机制的彻底改革，而

且砍掉了十几个游戏项目，进行了大规模裁员。但缩减开支的根本原因并非在NGC游戏上投资失败，而是迁本家族的房地产事业巨额亏损，造成了超过500亿日元的负债。

稻船敬二作为开发统括本部长，最重要的职责不是参与游戏开发，而是决定各个项目的预算分配，并向董事会争取预算。在Capcom资金紧张的环境下，稻船敬二能说服董事会批准投入巨资开发次世代游戏，对Capcom在高清市场上的提前部署与迅速发展功不可没。稻船敬二以此为依据自抬身价也是在情理之中。然而经历了数次制作人叛乱之后，Capcom管理层提出了“降低对个人的依赖”。Capcom相信任何制作人都是完全可以替代的，当年三上真司坚持《生化危机》由NGC独占，结果造成重大损失，竹内润接手后，虽然《生化危机5》业界评价大不如前，但销量却创下系列新高。于是迁本家族认为，不应该将整个游戏系列的命运交给特定的制作人，减弱制作人的存在感，对大作实施制作人的轮换制是Capcom的新方略。于是《生化危机5》发售后，Capcom开始在内部挑选新制作人接手《生化危机6》，而《丧尸围城》、《鬼泣》等游戏系列纷纷外包。据稻船敬二离职前透露，除《生化危机》和《怪物猎人》两个支柱系列外，今后Capcom的其他所有游戏系列都有可能外包。Capcom的内部核心团队主要致力于开发原创新系列。同时迁本家族更多地介入游戏开发层面，迁本宪三的三子迁本良三自幼热爱游戏，大学毕业后他就进入Capcom，从游戏策划做起，经历了Capcom的各个制作部门，完全掌握了游戏开发的整个流程。由迁本良三亲自掌管的“《怪物猎人》系列”是Capcom国内业务的基础。虽然继承稻船敬二职位的是竹内润，但未来由迁本良三担任开发统括本部长并不是没有可能。目前迁本良三缺乏的是对海外市场的了解，《怪物猎人 携带版 3rd》发售后，他可能会逐渐参与一些面向欧美的游戏系列。

七年之痒

稻船敬二在位的7年，是Capcom最动荡的7年。在他离去后，创造了Capcom辉煌时代的元老级制作人从此各谋生路，未来是后生晚辈们的天下。然而创作天才们争奇斗艳的时代也许不会再来。稻船敬二多年来不停感叹“日本游戏界已经完蛋”，厂商们在投资方面畏首畏尾，只满足于开发一些低成本的宅男游戏赚点蝇头小利，而开发者们受工薪族文化影响，在激励机制缺失的公司环境中葬送了创造力，日复一日、年复一年地开发低水平的游戏。虽然从账面上看，日本厂商仍然在保持盈利，而一些大胆投资高端游戏的欧美厂商反而在亏损，但从长远而言，日本将彻底丧失游戏强国的地位，与欧美顶尖水平的差距越来越大。

在日本大发行商体制僵化的同时，那些从大发行商走出来的制作人正在形成强有力的独立游戏开发实体。曾经人才济济的Capcom为业界培育了数不清的优秀制作人，他们离开Capcom后，创办了极具实力的游戏工作室。冈本吉起的“游戏共和国”，三上真司的探戈工作室、船水纪孝的Craft&Meister、神谷英树等人的白金工作室……当大发行商在掌机与低端游戏中躲避风暴时，那些充满创新与冒险精神的独立工作室反而成为高清大作的开发主力。这种开发与发行分离的现象并非日本的独有现象，而是当前全球游戏业界的潮流：从微软“赎身”的Bungie、由Activision脱离后组建的Respawn，他们成为大发行商争抢的目标。即使是选择高价卖给发行商的独立工作室，在合并后仍然保持游戏开发的独立性，比如卖给Bethesda的id Software和探戈工作室，都是在确保创作自由的前提下出售。游戏是一种商品，但同时也是一种具有艺术性的娱乐作品，不能完全以商业化的项目管理体制进行开发，在创作过程中，需要制作者的灵感迸发与艺术激情。商业化管理制度下的进度限制与内容审核标准往往会扼杀创意。

稻船敬二说，离开Capcom将会是他职业生涯的另一个开始。也许在辞职之前，他早已做好了成立独立工作室的准备。以稻船敬二的国际知名度，获得海外的风险投资并不难。事实上，在日本厂商渐趋谨慎的业界环境中，日本独立工作室正越来越多地依靠海外资本，所以他们的游戏也是以能在欧美热卖的高清跨平台大作为主。通过引进海外资本，不仅为日本业界创造了新的就业机会，而且可以通过独立工作室更灵活的开发机制，为僵化的日本游戏开发行业注入活力。不过这也意味着更高的风险。欧美发行商比日本更为现实，新作项目如果不符合发行商的质量标准，随时有被取消甚至中途撤资的可能，被发行商斩断现金流而破产的工作室比比皆是。就算是已经被Bethesda收购的探戈工作室，也不能保证从此安枕无忧，如果游戏不畅销，整个开发团队被裁退也不是没有可能。高回报向来是与高风险相伴相随。尽管如此，一潭死水般的日本游戏业界需要的正是这种高风险的刺激。十几年前正是因为Square等日本大厂敢于投入数十亿日元开发《最终幻想VII》、《潜龙谍影》等超大作，才创造了日本业界最辉煌的时代。现在不断提高的投资门槛把日本发行商们吓得止步不前，反而是勇敢的独立开发商们走在最前沿。

因为对他们来说，进一步是天堂，退一步是地狱，巨大的风险将诱发最大的潜能。



2003年后离开Capcom的名制作人



稻叶敦志

入社时间： 1998 年
退社时间： 2006 年 6 月

1971 年 8 月 28 日出生于石川县金泽市，曾先后在 IREM、SNK 等公司担任程序员，参与制作了《R-Type》、《侍魂》等游戏，1998 年加入 Capcom。之后曾相继担任 Capcom 第 4 开发部和第 9 开发部部长，2004 年 7 月第 4 开发部被剥离成为独立的四叶草工作室，由稻叶敦志出任社长。而在四叶草被关闭的 9 个月前，稻叶敦志早已提交了辞呈。

当年稻叶敦志是因为看到了《FAMI 通》上的招聘广告而加入了 Capcom，希望能加入到如日中天的《生化危机》开发团队。虽然他如愿以偿地与《生化危机》开发者们共事，但是他所参与的项目变成了《鬼泣》。后来由他主持开发了《逆转裁判》、《铁骑》等系列。虽然稻叶敦志在 Capcom 的资历与地位远不及三上真司，但是当第 4 开发部被剥离成为四叶草工作室时，却是由他来担任社长。从“四叶草”这个名字的来源就知道稻叶敦志与三上真司是其中的核心人物：其名来自三上真司名字中的“三”与稻叶敦志名字中的“叶”，组合起来就是“三叶草”(Clover)，公司的 LOGO 则是四片叶子的三叶草，在日本这种四叶草被视为幸运草。可惜的是，四叶草没有找到自己的幸运，接连两款游戏失败后被 Capcom 关闭。而稻叶敦志早已提前做好准备，他在 2006 年 6 月辞职后四处筹措资金，成立了 SEEDS 公司，后来与三井达也的 ODD 公司合并，公司更名为 Platinum Games，将原第 4 开发部的精英们重新聚集在一起，为开发白金大作而努力。白金工作室的主要资金来源是世嘉，目前他们签给世嘉的 4 款游戏已经全部发售，正在谈判续约事宜。



冈本吉起

入社时间： 1983 年
退社时间： 2003 年

1981 年加入 Konami 担任插画师，两年后加入刚进入游戏业的 Capcom，月薪从 13.5 万日元提高到 35 万日元。冈本吉起是 Capcom 真正的元老级人物，为 Capcom 组建了最初的游戏开发团队。当时 Capcom 在东京新宿歌舞伎町租了一个办公室作为东京开发室，由冈本吉起负责招贤纳才与游戏开发，早期 Capcom 的主力开发人员大多由他招聘入社。东京开发室关闭后，冈本吉起被调到大阪总部，担任第三开发室负责人，监督制作了《1942》、《荒野大镖客》等名作。在街机游戏《Lost Worlds》之后，冈本吉起退出开发一线，从此专门负责管理与宣传工作。1996 年他成为 Capcom 的开发本部长，1997 年 Capcom 成立 Flagship 公司，为任天堂和世嘉开发游戏，由冈本吉起担任社长。

2003 年，由于 Capcom 出现巨额赤字，冈本吉起被剥夺部长职位，之后不久他就离开了 Capcom，成立了“游戏共和国”(Game Republic)。冈本吉起的创业之路非常坎坷，《源氏》、《大家来派对》、《先祖之魂》、《诸神之战》等游戏销量都很低，迄今为止还没有一款真正畅销的游戏。目前冈本吉起抱以厚望的游戏是《魔神之地》，如果这款被业界十分看好的游戏也落个惨败，“游戏共和国”的命运堪忧。



三上真司

入社时间： 1989 年
退社时间： 2005 年 11 月

沉寂多年的三上真司今年成为日本业界的焦点，《征服》发售、探戈工作室成立以及探戈卖给 Bethesda Softworks 等消息不断吸引着人们的注意力。最近三上真司在日本媒体访问时，回想起自己的童年。他说小时候经常玩捉迷藏，在当地的公园里进行自行车赛，每个小朋友都要发挥想像力，想出各种游戏规则，用各种奇怪的游戏消磨时间。三上真司有一个凶狠的父亲，他形容自己的父亲是一个“暴力分子”，他小时候经常挨打。他还记得有一次没做作业就去睡觉，结果半夜被父亲踹下床，赶到了屋外。父亲开着汽车追着穿着睡衣、光着脚丫的三上真司跑了五六公里，一直跑到了海边，然后父亲独自开车回家，留下三上真司一人在黑夜中赤脚走回家。

也许是不幸的童年经历造就了三上真司古怪的性格，多次发表惊人言论，激怒了索尼、Square Enix 和 Koei。但是在第 4 开发部的同事们看来，三上真司是一个真正值得尊敬的游戏天才。在《生化危机》后，三上真司成为 Capcom 重点宣传的制作人，但也因为这样，他无法继续在开发一线从事他热爱的游戏开发工作，三上真司曾因此打算离开 Capcom。对游戏开发的热爱可能是四叶草工作室成立时三上真司选择当一名游戏导演而不是社长的原因，他按照自己的喜好与意愿开发了《神之手》，可惜销量与业界评价都不高。不过三上本人曾在后来的访谈时说，《神之手》是他本人最喜欢的游戏。

三上真司是最早离开 Capcom 的四叶草主力开发人员，辞职后，他与四叶草原班人马成立的白金工作室保持合作关系，但并没有加入该公司。他成立了自己的“Straight Story”，这家公司只有三上真司一人，他以独立制作人的身分与白金和蚱蜢工作室合作，同时执导《征服》与《诅咒之影》两个游戏项目。通过这些合作项目获得的报酬，三上真司今年春季成立了探戈工作室，这半年多来一直在招兵买马。因为对资金的需求，他把公司卖给了 Bethesda Softwork，选择这家公司的另外一个原因是他们愿意为三上真司提供最自由的开发环境。Bethesda 方面说：“尽管开发你最想做的游戏，因为那样才能卖得最好。”据称目前探戈正在开发的游戏投资数千万美元，销量目标高达 500 万套。三上真司说：“我想要制作最高质量的游戏，制作一个不受日式游戏项目标准流程约束的作品，我要深入到角色与世界观等细节创作，这将会是一个规模宏大的作品。”


■探戈的新作怪物设定图。



船水纪孝

入社时间：1985 年
退社时间：2004 年 4 月

在 Capcom 的历史上，船水纪孝是一个不得不提的关键人物。关于船水纪孝加入 Capcom 的缘由，据其本人所述，是因为当时他是冈本吉起的球友，经常在一起练习。因为冈本吉起的引荐，船水纪孝在 Capcom 打了一段时间的散工，毕业后就成了 Capcom 的一员。船水纪孝加入 Capcom 之后不久就主持开发了《街头霸王》，虽然第一作反响平平，几年后全面革新的《街头霸王 II》上市，为 Capcom 创造了前所未有的辉煌，船水纪孝本人成为了 Capcom 的第一开发部长，地位仅次于冈本吉起，外界尊称其为“格斗游戏之父”。由于地位超然，船水纪孝不仅掌管 Capcom 的街机游戏开发，也同时拥有对家用机事业的指挥权，在《洛克人》、《生化危机》、《怪物猎人》等重要游戏系列中都挂上了“制作统括”的头衔。

冈本吉起离开 Capcom 后，论资历，本该由船水纪孝接掌开发本部长的职位，然而统括 Capcom 游戏开发的总指挥权却落到了稻船敬二手中，这也许是船水纪孝愤然离去的原因。至于 Capcom 选择稻船敬二而不是船水纪孝的原因，有一种说法是 Capcom 急于修复与索尼的关系，所以负责《鬼武者》系列的稻船敬二是更好的人选，而船水纪孝一直与冈本吉起共同打理 Flagship，与任天堂合作开发了《塞尔达传说 神秘果实》等多部作品。不管是什么原因，在 2004 年 4 月，船水纪孝离开了 Capcom，与原 Capcom 制作人须藤克洋合伙创办了 Craft&Meister。这家公司自创办以来与 NBGI 长期合作，为 NBGI 开发了《超龙珠 Z》、《钢之炼金术师 约束之日》等游戏。最近船水纪孝表示他正在开发一款对应 PS Move 的游戏。

安田朗

入社时间：1985 年
退社时间：2003 年

1964 年 7 月 21 日出生在北海道，少年时受到著名画家达利与德加的作品影响，小学时就经常被老师称赞是个美术天才。中学时代，他受到安彦良和的战场美术作品的影响，绘画方向发生了转变。进入东京设计师学院后，喜欢睡觉的安田朗每次上课都呼呼大睡。之后不久，他中途退学，因为擅长用电脑绘画，成功地在一家动画工作室谋得一职。不过这家公司的工资太低，没干几个月就辞职了。从此他放弃了当漫画家和插画家的梦想，1985 年他进入了正在招兵买马的 Capcom。

安田朗本来想找一份广告设计的工作，在报纸上看到 Capcom 的广告后糊里糊涂地就去应聘，到了之后才知道原来是家游戏公司。据说当时负责面试的冈本吉起看到安田朗的插画后，立刻眼睛一亮，狂喜地说：“有厉害才能的人终于出现了！”被冈本吉起当场录用后，安田朗嗫嚅地说：“因为弄丢了回家的电车费，如果今天就采用的话，希望先把今天的日薪付给我。”冈本吉起听后更加确信“这才是真正的天才”。

安田朗后来成为最著名的游戏插画师之一，游戏中的人物点阵图也是由他绘制。在 2D 时代里，《街头霸王》、《恶魔战士》等游戏系列中形象鲜明的人物大多是出自安田朗之手。由于坚持慢工出细活的工作态度，在开发现场经常出现所有人都在等安田朗露面的情况。作为 Capcom 元老之一，安田朗担任设计统括，他的作品风格对 Capcom 后来的所有美术设计师都产生了极大的影响，可以毫不夸张地说，安田朗就是 Capcom 作品画面风格的灵魂所在。

1998 年 Capcom 以安田朗的名义开办了一家分公司，表面上是为了扩展业务，对外承包一些设计工作，实际上据说是 Capcom 为了逃税而开办的皮包公司。此后安田朗确实参加了多个与社外合作的项目。2001 年他被派到加州圣地亚哥与 Rockstar 合作开发《荒野大镖客》，该作完成后，安田朗返回日本，从此移居东京，并辞去了 Capcom 的工作，成为一名自由画家。



神谷英树

入社时间：1994 年
退社时间：2006 年 7 月

在四叶草工作室里，除了三上真司和稻叶敦志外，另外一个最重要的人物就是神谷英树。神谷英树是 Capcom 动作游戏新时代的代表人物，他的《鬼泣》、《红侠乔伊》等游戏为 Capcom 延续了“动作天尊”的地位，尤其是《鬼泣》可以说是开创了动作游戏的新流派。神谷英树是最痛恨 Capcom 利益至上主义的制作人之一，他的原则是“不开发续作”。《鬼泣》发售后，Capcom 高层在事先没有与他商量过的情况下将《鬼泣 2》交给了另外一个制作组，有同事找到他索取前作的设定资料时，他才知道《鬼泣 2》已经开发了一段时间。这起事件令神谷英树十分不悦，而事实是《鬼泣 2》遭到了业界的一致否定，从此《鬼泣》成为神谷英树最痛恨的游戏系列。今年 9 月新《鬼泣》公布后，神谷英树在微博中说：“对我来说，但丁只有一个，就是第一作那位。我想这个新但丁的问题在于：他根本就不是但丁。”

离开 Capcom，加入白金工作室后，神谷英树是“白金 X 世嘉”新作四连发的关键，他的《猎天使魔女》为动作游戏注入了新的活力，销量超过百万套。根据神谷英树的性格，他的最新作应该不会是《猎天使魔女 2》，而是一款原创游戏。近期他在微博中表示正在开发一款“无限超酷的动作游戏”。



三井达也

入社时间：1987 年
退社时间：2006 年

在白金工作室有玩家熟悉的稻叶敦志、神谷英树等名制作人，但担任社长的却是国内玩家可能并不熟悉的三井达也。毕竟他在 Capcom 虽然任职近 20 年，却不像其他制作人那样有自己的标志性游戏系列，他长期负责的是移植作品和续作，以及与其他公司合作的项目。由于负责的项目众多，三井达也在 Capcom 有很高的地位，担任的职位是第三开发部长兼开发统括编成室副室长。

2006 年 2 月，三井达也离开 Capcom 并成立 ODD 公司，5 个月后由于获得了一笔风险投资，ODD 从独资公司改为株式会社，公司规模得以壮大。2007 年 10 月，ODD 与 SEEDS 合并，更名为白金工作室，员工数量达到百余人。由于三井达也有更丰富的商业运营经验，因此由他出任社长。白金工作室成立后，有不少欧美发行商冲着四叶草的名气找上门来洽谈合作，而最后三井达也选择了世嘉，因为世嘉毕竟是日本公司，沟通起来较为方便，而且世嘉能提供极大的创作自由。三井达也说，白金工作室还会继续扩张，但不会变成一家大公司，因为他和很多制作人一样讨厌大公司的官僚制度，不希望形成大公司文化影响到游戏创作氛围。三井达也说：“创新思维才是我们最宝贵的东西。”

西村绢

入社时间：1991 年
退社时间：2009 年

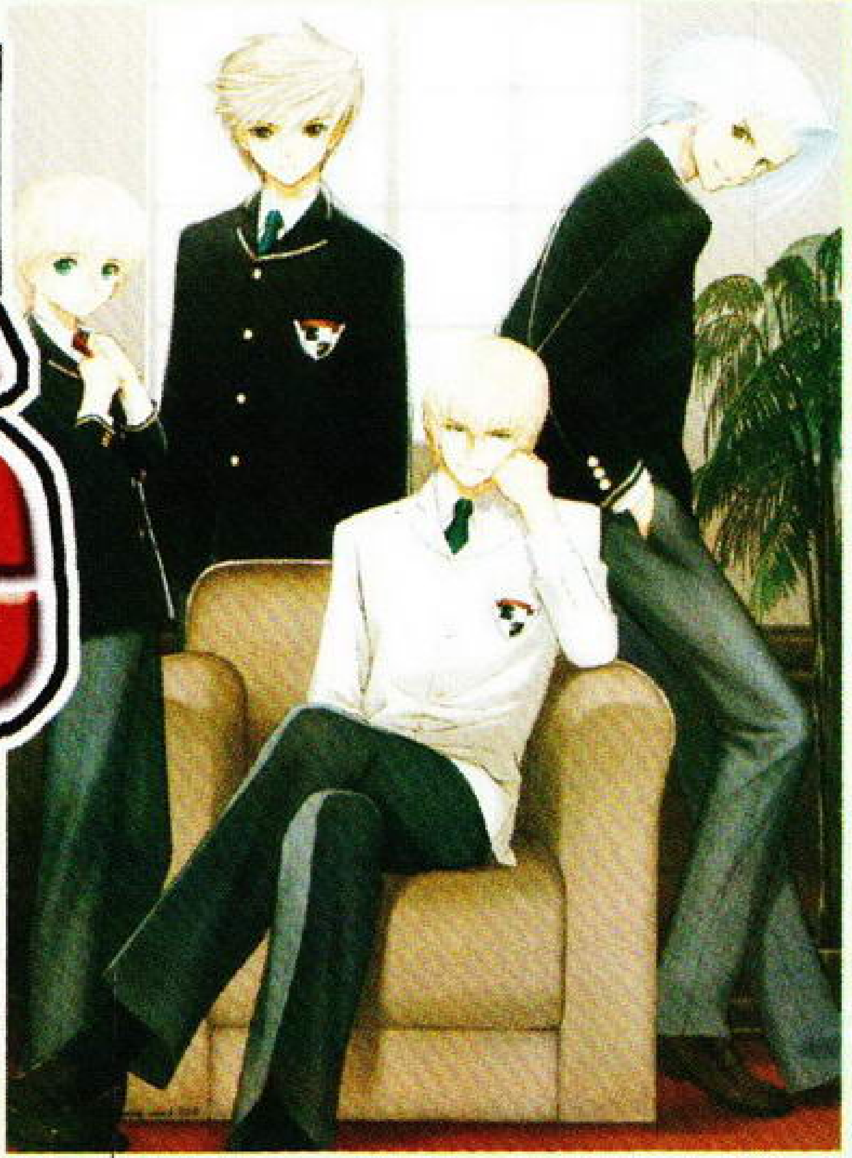
1969 年出生在兵库县，自幼表现出绘画天赋。在京都造型艺术短期大学艺术学部学日本画期间，受到安田朗的《快打旋风》、《魔剑》等作品插画影响，对游戏业界产生兴趣。1991 年大学毕业后，她加入了 Capcom，担任游戏宣传海报的人设工作。当时正是 Capcom 的辉煌时期，同时有多款新作进行市场宣传，其中以肌肉壮汉为主角的动作和格斗类游戏占了大部分。作为一名女画家，西村绢描绘的充满力量感的肌肉令人印象深刻。从 1993 年开始，她成为“《街头霸王》系列”的主要插画家。2000 年 Capcom 发表与 SNK 合作的《Capcom VS. SNK 千禧之战 2000》，西村绢与森气楼交叉创作的插画成为一时话题。以此为契机，西村绢开始了与 Capcom 社外的广泛合作，包括参与动画创作、时装设计、小说插画等。2006 年安田朗离开 Capcom 后，西村绢参与的社内作品明显减少。2009 年她终于决定辞职，与安田朗一样成为自由画家。



俗话说适当 YY 有利于身心健康。女孩子 YY 起来那种天马行空往往令人惊讶，这次就有一位女性玩家 YY 了一篇“逆转期望”。依我看其中有些还是很可能实现的……毕竟作品是紧紧靠近市场的，有这个市场自然就会有相应的作品，各位女性玩家们，心怀梦想吧。怀旧是一个永恒的主题，今天的时尚往往就是明天的怀旧。第二篇文章具有一个伟大的标题（笑），不过文章却是讲述一位游戏人和他不同寻常的人生。期待《经典米奇》的玩家不妨关注一下游戏背后的故事吧。

逆转妄想 girl's side

文 逆鳞







随着游戏的类别概念逐渐模糊，包含元素的多样化和女性玩家的迅猛增加，现在专属于某一性别的游戏已经逐渐减少，玩家的口味也开始通杀。君不见玩起重口血腥游戏的女生一脸兴奋，或者腐男表情暧昧的玩着 boy's love。但游戏制作时仍具有明显倾向性，试想如果保持某游戏的基本系统和设定，将倾向逆转会怎样呢？

这方面大胆尝试并成功的前辈是《心跳回忆 girl's side》。准确抓住女性的需求与心理的结果是，该作不但大受好评，更延伸成系列。今年六月推出了第三代，因为三角恋系统又成功掀起话题。

笔者在看《只有神知道的世界》时，突发奇想——如果换过来由女性的“攻陷之神”来攻略各色男性，剧情的展开想必会十分奇妙。想像推着眼镜的宅女抓着 PFP 吐槽：田径队没有小麦色肌肤的正太根本不算田径队！或者：傲娇正太的攻略过程总是由讨厌变成喜欢的。——完全无违和！

那么游戏方面有那些具有逆转的素质呢？

1、Love Plus

首当其冲是这部国民游戏。宅男的寂寞爆发导致了《Love Plus》的迅速话题化、现象化，可宅女的寂寞有谁能懂？俗话有云女人和小孩的钱最好挣，可想《Love Plus》女生版一旦出世，将是广大宅女的福音。

别以为将女性的图像和建模简单换成男性就可以了，女生可是敏锐的生物。据称由于直觉和大脑语言区的不同，女性在感受剧情的能力上更胜一筹，这就是为什么看着电视剧一边咬手绢的总是女人。

出于性别差异，与角色结婚的宅女估计不存在（编者按：真的么？），但是角色的各类周边销量必定可观。手办模型之外，女性更感兴趣的角色歌 CD 和广播剧一定要多多出版。

2、Dream Club

中译《梦幻俱乐部》的本作一推出就吸引了笔者的眼球，XBOX360 的机能支持下，俱乐部的富丽堂皇仿佛身临其境，女孩子的一颦一笑也如同举手可触。有多少人为了套话而拼命练酒量？

本作的逆转丝毫无违和，只要将夜总会改为牛郎店就行，连店名都不用换的。

牛郎店作为日本服务业的一环，其发展可谓如火如荼。现实中的牛郎其实长相往往差可人意，不免令好奇去一探究竟的人失望。《Dream Club》牛郎店版首先就要收拢广大“外貌俱乐部”成员，这点想必不成问题，日系插画家最擅长各类人设——正太，兄贵，无口冷酷，眼镜知性……每种来一个，不爱青菜，至少还有萝卜。最好再加上不能攻略的店长之流，将来出 FanDisc 或者移植时作为追加人物，又是让人一边喊骗钱一边掏钱的常用手段。其次为爱八卦的女性准备好详细到腿毛浓密程度的个人资料，分散在对话里给玩家慢慢套。唱歌部分一定要保留，声优演出对入手欲的影响自不必说。

最后，奖杯和成就打散了平均分配各条路线，还能吸引到一些奖杯犯和成就犯。

3、偶像大师

偶像大师是爱相随之外最有可能逆转成真的作品。在第一部五年后才交出续作，期间 IM@S 一直在做着各方面的尝试。动画版和各式 CD 暂且不论，以另外角度制作的 DS 版 876 事务所的“伪娘”秋月京便是试水的第一步，第二步则是最近 TGS 放出的男性组合。第一作结





▲三人引来的不同性别粉丝群反应一天一地。



▲巴黎华集团的小伙儿们会怎样呢……

本栏目文章仅代表作者个人观点

束时，对手961事务所的星井美希、四条贵音、我那霸响都选择加入756成为可用角色，可怜被挖角的961事务所只好寂寞如雪地退出美少女市场，转而去开发男性偶像。他们带来的强劲竞争者是三人男子歌舞组合Jupiter，外形出色的三人偶像除了给本系列注入新鲜血液，也几乎在一夜之间令关注本作的女性大幅增加，期待新作里Jupiter的卖力表现。

4、光明之风

想到这部作品很奇怪吗？仔细分析一下其实完全可行！保持心剑作为故事的核心不变，故事的进展大概是这样的：穿越到异世界的少女，拥有从同伴身上拔出心剑的能力，为某个目标进行战斗，最终拯救世界——完全能讲通，穿越可是少女漫画以及女性向游戏的最古老题材之一。而且现在能够拿起武器保护别人的女主角在女性群体中更受欢迎。

原作里本身带有好感设定和恋爱成分，杂吸引女玩家方面毫无压力。为数不多的男性角色也受到好评，虽然TONY大神总说不擅长画男体。所以逆转后务必要保留拔剑动画与音效，从敞开的领口锁骨的下方缓缓升起一把剑，光芒中顺便能窥看到或白皙或麦色的皮肤，光想想都会让女玩家飚鼻血的哟～

5、樱花大战

《樱花大战》最初来源于用纸片玩的走格子游戏，广井王子突发奇想："如果这些纸片是女孩子会怎样？"简单的创意结果成就经典系列。反过来想，如果这些纸片是男孩子会怎样？

设想女性带领的全男性帝国华击团，在面前集体喊出"帝国华击团，参上！"绝对萌杀一片，毫无抵抗力地捂心口倒下。

"《樱花大战》系列"画面华丽，感情刻画细致，女性玩家一直为数不少。三代更因为可爱的大河新次郎让许多玩家产生了保护欲，看来不用太担心藤岛康介笔下男性角色的魅力。系列五代伴随了SS、DC的消逝，逐渐式微，如果世嘉能考虑girl's side，另辟蹊径，或许能一针强心，起死回生。

暂时能想到的就是这些，当然人的欲望和想像力是无穷的。曾有人无限花痴地说道，如果有《真三国 极限沙滩排球》该多好～等等等等。实乃人生有限，意淫不止啊。







▲伟大的同人们已经将LP中的角色男性化了，硬生生地……

裸婚

Disney EPIC MICKEY

一位为世人倾慕的名门闺秀，出人意料地爱上了一个名不见经传的小伙子，他既缺少雄厚的资产，也没有显赫的经历，仅凭真挚的情感以及对未来生活美好的规划，就轻而易举地俘获了姑娘的芳心，这并非童话，但和童话又有着千丝万缕的联系。2007年7月13日，迪斯尼互动突然宣布收购Junction Point Studios——一家在游戏业原本默默无闻的制作组。这段联姻在外界看来实在有些匪夷所思，男方身无分文，堪称"裸婚"，女方却大献殷勤，不惜送上珍贵的传家宝。Junction Point Studios由著名游戏制作人Warren Spector在2004年创建，迄今为止尚未推出过一款作品，表现得碌碌无为，迪斯尼互动不仅将其奉为座上宾，甚至将自己标志性的角色：米老鼠，全权交由他们制作一款原创游戏《经典米奇》(Epic Mickey)。那么，他们双方究竟是怎样结识，并相互吸引，最终走进婚姻殿堂的？

1955年10月2日，Warren Spector出生在美国曼哈顿一个普通的家庭，多年后他回忆起自己的童年，"像我这样一个身材矮胖的犹太小男孩，时常会感受到周围环境中的敌意。"这也养成了他安静、善于思考和观察，十分专注的性格。那时，Warren Spector会将自己的大部分业余时间用来做一两件事情，比如很小的时候也喜欢恐龙和飞机，六年级时又对法律保持了异乎寻常的兴趣，13岁时，他立志成为一名影评家，到了高中，篮球又成了他的最爱。事实上，这些年龄段的孩子大多如此，但与众不同的是，Warren Spector会不断深入思考，总结并得出自己的观点，他很善于为自己感兴趣的目标营造成功的条件。此后，他陆续就读于伊利诺斯西北大学和德州大学，并获得了影视专业的硕士学位，他依然在为成为一名电影评论家的理想而努力着，大一时，他就骄傲的宣称自己比老师们"要了解更多的电影"。

像很多美国老一辈的游戏制作人，Warren Spector接触电子游戏也是从桌面游戏开始的，在尝试了一款基于龙与地下城规则改编的作品后，他难以自拔的深陷其中。于是，成为影评家的目标被抛在了脑后，做了一阵子游戏媒体编辑，他又加盟了Steve Jackson Games，主管制作角色扮演游戏，"我监督着整个游戏的开发流程，从编程、美工到图像制作"。此后，Warren Spector被TSR公司录用，如愿以偿的开发了大量龙与地下城的游戏作品。九十年代初，他加盟了当时如日中天的Origin Systems，参与制作了大名鼎鼎的《银河飞将》和《创世纪》。他本人的职业生涯也步入了一段黄金发展期，在成为Looking Glass Studios的开发主管后，他担当了《地下城创世纪》、《系统震荡》以及开创欧美潜入类游戏新格局的《神偷：暗黑计划》的主要设计工作。此后，他又创建了著名的《离子风暴》，打造了里程碑式的作品《杀出重围》。

Warren Spector顺理成章的成为游戏业顶尖制作人的代表，正当人们期待他延续过去的传奇时，他却作出了将一切推倒重来的决定。2004年初，Warren Spector以个人兴趣为由离开了离子风暴，并最终创建了Junction Point Studios。从那时开始，Warren Spector职业生涯的上升势头似乎就嘎然而止，新作品迟迟没有发布，Junction Point Studios逐渐从玩家关注的视线中消失。相比之下，Warren Spector的老搭档Doug Church则要风光的多，同样是离开了离子风暴，他加盟了EA洛杉矶，主管同斯皮尔伯格合作的游戏项





目，职业前景与看上去有些落寞的 Warren Spector 形成了强烈反差。更令外界感到诧异的是，Warren Spector 绝口不提自己的工作，而是频繁亮相各类业界会议，高谈阔论，有媒体认为这个昔日的开发奇才“已经老了，却又不愿被外界所遗忘。”

熟悉 Warren Spector 的人都知道，当他做事不合常规，四面出击时，恰恰是在专注于实现某个既定的目标，不过想要洞悉他的真正意图却并不容易。一方面，Junction Point Studios 购买了 Valve 的 Sourse 引擎授权，高调宣布开发基于 Steam 平台销售的游戏，另一方面，公司始终维持 20 人左右的最低营运规模，制作该游戏的意愿似乎并不强烈。在公司成立之初，最需要创始人身先士卒的时候，Warren Spector 却更乐于参加各类行业会议，甚至发表一些引发巨大争议的言论。对一家新成立的游戏公司而言，生存是首要的问题。即便做到注重宣传，降低成本，开源节流等措施，没有成功作品的支撑也只能是空中楼阁，但为什么 Junction Point Studios 在成立的最初三年间始终按兵不动，并不急于推出新作？答案很可能是：他们很有必要那么做。

在上个月接受采访时，Warren Spector 一语道破天机：“我们从 2005 年 9 月就与迪斯尼开始洽谈合作，期间经历了漫长的商业谈判。”可以这样说，Junction Point Studios 一举一动的背后，始终围绕在促成同迪斯尼合作这一目标上。首先是与 Valve 的合作，Warren Spector 和 Valve 总裁 Gabe Newel 是老相识，他希望借助 Valve 的名声，抬高同迪斯尼谈判时的自身地位，而后者也希望获得知名游戏人对尚处于襁褓中的 Steam 平台的支持，双方可谓各取所需。其次，在不同场合 Warren Spector 频繁向迪斯尼隔空喊话，迎合对方的需求，“我希望开发一款好莱坞风格的卡通游戏”，“授权作品缺乏创意是客观存在，其它媒介也是如此，一味的革新，反而可能斩断这些作品同“过去”的联系纽带，而这些“过去”才是玩家津津乐道的内容，我们要做的是发展它，让游戏的系统和内容自然的成长，而不是粗暴的删改、变化。”

Warren Spector 刻意保持在游戏业的曝光度，出席各种展会，发表自己的观点，其中不乏争议。比如在参加蒙特利尔游戏开发者会议时，他将矛头对准了 Rockstar Games：“对于 Rockstar Games 的家伙们，我感到十分愤怒，当然，我不会当面向他们怒吼，但是《横行霸道 3》确实让我感到失望，尤其是本作在游戏设计方面取得了了不起的成就，《横行霸道》系列始终是一款终极的城市犯罪模拟，你不能在这个基础上开倒车！”媒体竞相援引 Warren Spector 的言论，反暴利游戏律师 Jack Thompson 利用了这起事件，在当年的反暴利游戏法案中直接使用了他的话。事后，Warren Spector 向 Rockstar Games 表达了歉意，强调这只是在特定环境下的纯业务讨论。但无论如何，近年来，Warren Spector 总有办法让自己出现在媒体的头条位置，这样的明星光环确实吸引了迪斯尼高层的目光。

为了达成目标，Warren Spector 做足了准备，而这一切都是为了应对游戏产业悄然间发生的重大改变。在游戏制作领域，权力越来越集中在职业经理人和专业投资者手中，虽然他们对游戏并非一窍不通，但显然与游戏制作人的思维方式和视角大相径庭。他们更看重纯粹的数字和商业利益，认为在日新月异的世界，游戏业的种种传统和规则是可以被打破的。近来三上真司从 Capcom 离职，以及上文中 Doug Church 和斯皮尔伯格联手打造的游戏项目最终惨遭取消，都可以视为游戏业权力洗牌的标志性案例。面对那些手握游戏生杀大权的职业经理人，游戏开发者们显然需要学会同他们打交道的办法，而这正是 Warren Spector 所擅长的。在处理具体问题时，他都保持了务实和灵活的态度，愿意替对方思考，并通过对枝节问题的让步与妥协，使自己获得在主要问题上的更多话语权。

在首次与迪斯尼互动副总裁 Graham Hopper 见面时，他一针见血的说道：“如果我们不能合作，迪斯尼的游戏依然会热卖，但你们将无法透过游戏媒介使迪斯尼品牌真正增值。”这句言简意赅的评论，打动了在场的迪斯尼互动的众多高层，而接下来的话语，又给他们吃了一记定心丸。“有些界限是你不能逾越的，给米奇一把抢，不，我为什么要这么做？”Warren Spector 直截了当地说，“我玩过《王国之心》，这是一款好游戏，但缺少属于自己的灵感，他们处理迪斯尼的角色显得过于老套。”据悉，Junction Point Studios 提供了一份迪斯尼品牌在游戏业的完整发展方案，尽管具体内容我们不得而知，但从结果来看，迪斯尼互动不仅出资收购了 Junction Point Studios，而且 Warren Spector 也获得了其他制作人梦寐以求的自由权限，打造一款全新形态的米老鼠游戏。

虽然此前 Junction Point Studios 没有推出过一款作品，但是得益于迪斯尼互动的收购，Warren Spector 还是轻松进账千万美元。虽然这个故事中不乏功利和自我炒作的成分，但是对于实现目标所做出的种种明智努力，还是值得那些一味强调不妥协和对抗精神的游戏制作人们借鉴。在一切步入正轨后，Junction Point Studios 的人员规模在短短半年内扩充到 50 人，制作团队开足马力，全力投入《经典米奇》的开发之中。Warren Spector 强调：“制作团队需要我做的，我就会去做，无论是撰写游戏对话，还是设计游戏脚本，让每一个人人尽其职，发挥最大的作用——包括我自己，就是我主要的工作。”他希望次世代带来的冲击，不仅仅是多边形数量的增加，还能够创造出一些独一无二的体验，提升模拟的表现层次，创造更完美的交互世界。

说到底，Warren Spector 尝试各种办法，成功将自己的游戏理念灌输给了迪斯尼互动的管理者们，它的核心内容是：游戏应该为个体玩家提供一些独一无二的体验。这一观点曾招致不少产业同行的抨击，Valve 总裁 Gabe Newell 对此嘲讽道：“我花钱买了一款游戏，然后将它通关一遍，这时你会告诉我，还有 5/6 的游戏内容我没有体验到？”Warren Spector 反驳说：“我的意思是，一款游戏应该有 75% 的共通内容，可以让每一名玩家体验到，而剩下的 25% 则是不同的，或许只有一部分玩家才能体验，这可能会加大游戏制作团队的工作量，但有利于激发玩家的探索精神，真正将决定的权利交到他们手中。”Junction Point Studios 的宗旨就是提供玩家驱动的故事，融入迷题和选择，联合玩家一起创造故事，而不是单纯被动的讲故事。

《经典米奇》是一款融入角色扮演成分的动作冒险游戏，作为迪斯尼动画的狂热爱好者，Warren Spector 强调说：“米老鼠是一个喜爱冒险，聪明活泼的角色，我会在游戏中充分贯彻这种个性，让米老鼠置身于一个黑暗世界，用他的精神来连接全世界玩家，最终，每个玩家的选择和行为，将会让米老鼠变得更酷。”游戏鼓励玩家将自己的感受融入到游戏的选择中，并与游戏中的世界展开各种层次的互动。本作的核心就是选择和结果，取决于玩家的决定，“你会问自己，如果我是英雄会怎么样？每个人都会在游戏中找出不同的答案。”Warren Spector 笑着说。随着《经典米奇》的全球发售，另一个答案也将水落石出——当年这段出人意料的姻缘，是否会收获一个幸福美满的结局？无论如何，信心十足的 Warren Spector 已经在开始策划一款有关唐老鸭的 3DS 游戏了。

文 Delphi



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE 友基 特约

最近接到热心读者的举报，称本栏目数月以前刊登的一幅稿件出现在了新上市的某体育杂志上。经核实确有此事，稿子背景上有细微差别，但主体内容并未改变，而作者署名与原稿一致。这已涉嫌"一稿两投"，因此我们迅速展开了调查。据稿子作者说，此稿件是他先投给那家体育杂志的，但对方长时间未回复也未予采用，于是才转投我刊，不料数月后对方竟用了这张稿子。但鉴于该刊尚未就此事发来反馈信件，事情的真相暂时只能存疑。但有一点需要提醒各位画手：一稿多投后果很严重，希望大家自重！另外联合征稿第六轮已展开，奖品设置详情见第106页"一刀有话说(特别版) Vol.19"。



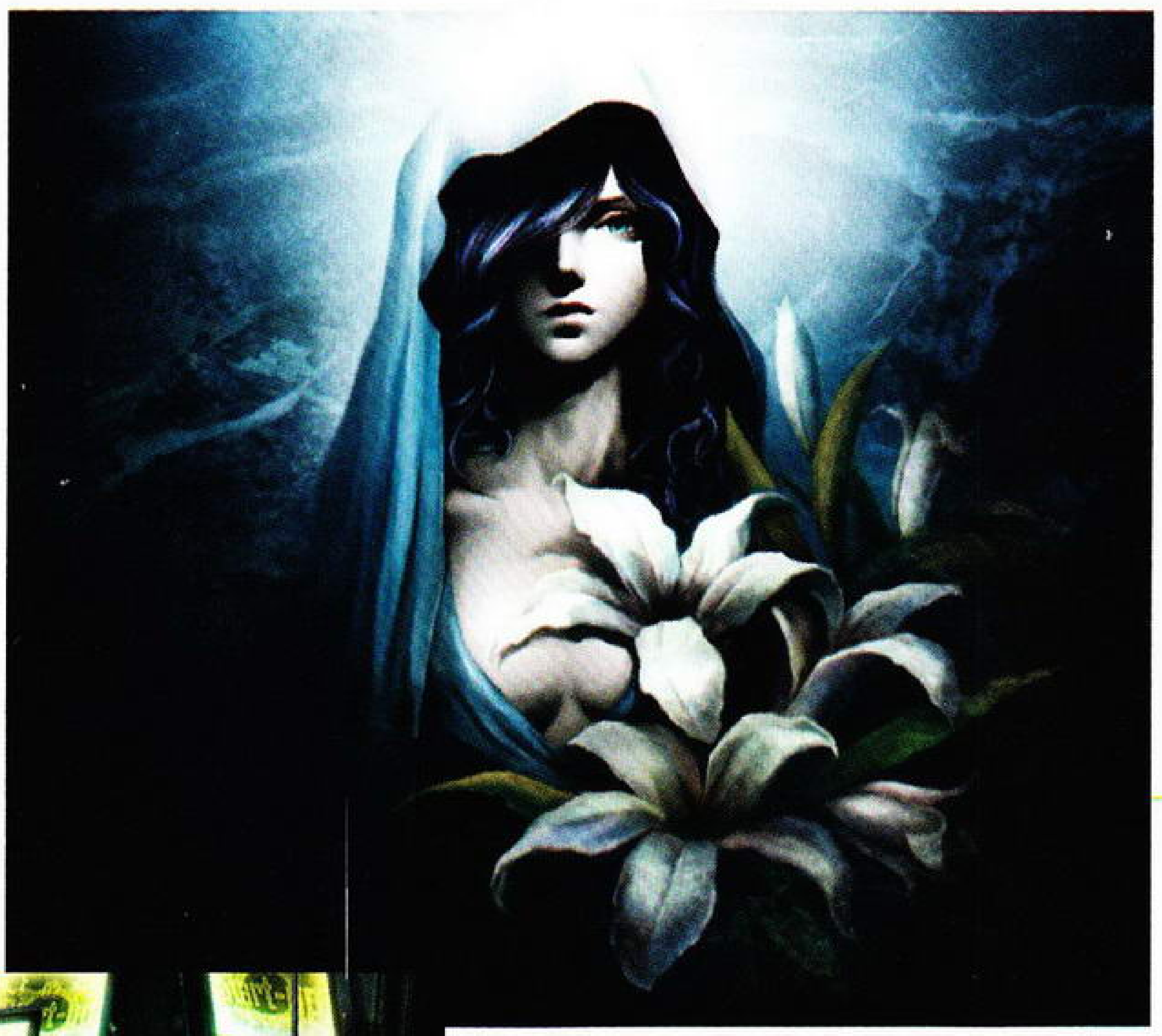
武汉·董绍华

老读者们可能对多年前活跃于本栏目的董绍华老师有印象。如今，他携精心绘制的《战神》同人强势回归！和各位一样，当我首次打开这幅图时，第一感觉也以为这分明就是官方插画。作品的构图、配色以及整体风格都几近完美地再现了原作神髓。



广州·东方朔

在这幅名为《主教：高雅华丽的圣教MM》的原创作品里，造型华丽的可爱姑娘，手捧经书，在清新柔和的氛围中独自伫立，透着几分宁静与安详。话说……这应该是从某些奇幻风格的游戏中跑出来的魔法师吧？



上海·Fish-Yu

"受《鬼泣》和《恶魔城》这两大系列影响而创作的稿子，人设参考了小岛文美的风格，希望表现出华丽惟美的感觉。"以上是作者的创作感言，我只补充一句，干得不错！特别是作品洋溢着的那种神秘气息，相当带感。



成都·刘晴晴

对游戏中出现的各类"萌系角色"没有抵抗力的朋友，数数看，上图这张妙趣横生的《太鼓之达人》到底乱入了多少可爱的小家伙，答案下期揭晓哦！



香港·EXAM

一幅以"《初音》系列"中那首名为《心(ココロ)》的歌曲为主题的同人稿件。作者对人物的造型进行了二度创作，长发版的镜音铃，是不是感觉别有一番特色呢？



成都·李枫立

似乎没有哪个组合能比"但丁＋贝姐"更契合"华丽、爽快、型男、靓女"的关键词了。不知道是否有朝一日，这二位能在游戏中并肩作战呢？相信很多动作游戏玩家都有着这样的梦想吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 Email 天下第?：我觉得用画手们的稿子来当封面不太现实。画手们画得好，是因为他们对题材有爱，如果贸然指定他们画一个不喜欢的作品，恐怕画出来也不会有多漂亮。（一刀回复：对作品是否有爱的确会影响到画手发挥，但若要找人画封面图，我们会从专业画师中来选择，对他们来说这不是问题。）

编辑部落 EDITOR'S BLOG



回忆

具体的时间是某年某月某日，就连我自己都已经记不清了，大概就是《使命召唤 4 现代战争》发售后的一个星期之内吧。那一天，我把我在上海一家小公司打拼出来的大半年积蓄一花而尽，一台 80G 的港版 PS3、一台 32 寸的夏普液晶电视，还有一张美版《COD4》。当我拿着这些东西回到家时，我父亲以非常平静的眼光看着我，他只对我说了一句："注意不要用眼疲劳"。

事实证明我是个不孝子，在这之后的几年内，我的视力明显大幅下降了不少，又换了一副 600 度的眼镜，还外带 50 度闪光。这一切的原因，归根到底还是沉迷在了《COD4》中，记得以前的某期 UCG 做过一个专题叫做"大联机时代"，那时我还没有进入编辑部，但当时纱迦却让我写了一篇关于《COD4》的文章。我左思右想无从着手，回想着和朋友们风风雨雨闯荡于《COD4》的世界之中，于是决定写一篇以短篇小说为主的文章。

时至今日，我仍然记得那几个熟悉的 ID，以及一些快被遗忘了的人和事，那些奋战在日日夜夜中的趣事让我无法忘却。有人说网络上的一切都是虚幻，但我却相信这些"好兄弟"就算在现实中也是值得一交的朋友。好像就是上一期的小编寄语吧，我说过我在《COD》中的人生轨迹很像 BIG BOSS，这句话绝非我口是心非一时语快。当初大家都混 LU，都打着 LU 的 CLAN，都为了 LU 去争光。虽然建立 LU 战队没我一份功劳，但自从我开始打着 LU 的 CLAN，就无非想为网站争足面子。

你说这是好胜心吧，也对，血气方刚争强好胜什么的一点都没错，而且我这人本来就要强，玩个游戏跟什么一样认真，你说技术不如人也就算了，要是被人拖累遭至惨败真是气不打一处。当初LU的战队真是人才齐备，各个好手。上有"三巨头"、中有"四天王"，下有"五小强"，还有一些挂着 LU 的无名战士们，仔细算算大概有 100 多号人呢，我估计都能编成梁山一百零八将了。处女战对 CG 的那段录像我一直有保存，可惜那段高清随着 PSP 记忆卡的扑街一起浮云了……其实在"大联机时代"的开端，各个论坛好手如云，CG 的 youngdeath、A9 的老王等等，恨不得和天下高手汇聚一堂切磋技艺，无奈最终无法跨越世界上最远的距离——电信与网通之间的鸿沟。

《COD4》的热潮持续了很久很久，就算《COD5》发售后依然没有消减的痕迹，原因正是对我们这一群人的影响实在太大，大到无法去接受新的《COD》、去熟悉新的网战环境。当然有一部分人因为不喜欢二战的题材和枪械，因而放弃了《COD5》，而我并没有像他们一样停住脚步，和余下的少数人继续奋战在《COD5》的世界中。就在那时，我深刻地体会到了 Treyarch 在网战部分的设计要好于 IW 许多。在新的环境中自然会遇见新的朋友，这里不得不提到一个外国朋友，PSN 是"Z-CARANGE-Z"，曾经世界排名第 7。如今我依然和他保持着电子邮件的长期联系，还有 FACEBOOK，不过……唉，你们懂的。外国人和人打交道的确不同于国内的大多数玩家，他不仅仅会和你谈论游戏中的种种趣事，还会在工作上和你分享自己的经历等等。当我在 FACEBOOK 上看见他的"真相"后，终于知道他为什么《COD》打得那么好了，原来被我们称作"澳洲人"的他是个不折不扣的美国大兵，而且还是 OPFOR 的教官（当初联机时看他信号还可以，所以猜测为澳洲人）。就这样，找到新朋友的我和少数人就一起混进了他们的战队里，麻木地打发《COD5》中的每一个日子。



Rank	Level	Name	Kills	Deaths	Ratio	Streak
10837	45	KarinP	52598	10373	5.07	46

▲《使命召唤 战火世界》8 转时的成绩。

《COD6》发售后，大家都表示要回归，等来到群里一看，相比《COD4》时的盛世真是显得过于渺小、太过冷清。而且此时 LU 已经成为浮云，曾经的"三巨头"、"四天王"、"五小强"已经走得走、散得散，剩下的则是一些光杆司令。我们需要思考……想重振昔日的雄风，想回到那个一起奋战的快乐时光。改名、招兵买马……面对这一切，我只是保持着默许的态度，这本来就不是我一个人的东西，我一个人无法做主，我只不过随波逐流而已。我要的只是每一场比赛的胜利，那是依靠每一个有着共同 CLAN 的战士所创造出来的，那是一个确定的数字，是一个定数，不是取决于信号好坏的随机数，只要有这些人在，胜利一定会是属于我们的，在群里分享胜利的喜悦应该是最常见到的聊天记录，因为谁都不希望分享失败的痛苦。而在这个领域中，你知道你自己是可以这样的。

一切的一切只能证明我过于单纯，或者说过于天真，要不然就是我太无能了。我不会找借口说《COD6》网战的无限榴弹太霸道，缺少平衡性等等。我只是觉得，这不是我理想中的战队。大家都以"我太认真了、认真你就输了"来嘲笑我，每次比赛时我都会用 200% 的注意力去盯着 32 寸的液晶电视，一丝风吹草动都不会放过。我一个人坐在床上，眼前的液晶电视离我大概只有 2 米不到，你可以想象我这几年来视力下降得如此快速的原因。

如今《COD7》火热进行中，正如 BIG BOSS 那样，这一次，我决定要亲手建立自己的无界之师（MSF）。在这短短的 2000 字之中，融入了我这 3 年多来的感触，"大联机时代"中的 3 年对于游戏界来说只是一个短暂的瞬间，但这 3 年将化为一个烙印，让我永远都不会忘记。最后，此文仅纪念当初为 LU 奋战过的人们，以及喜欢我的、恨我的各位。



■ LU 战队的第一次纪念照。



铃的街机游戏攻略本

CHAPTER 1

街机游戏攻略本第一章诞生啦！以后铃会在这片天地为大家介绍街机游戏，它们有的可能会是元老级，但有的绝对是新作。游戏的种类涵盖也算广吧，从射击模拟机台、音乐模拟机台、到竞速模拟机台、娱乐机台应有尽有，取材上肯定会尽量选择大家相对比较熟悉或至少耳熟能详的作品。讲解以游戏介绍、操作教学为主，部分热门游戏会有简易打法甚至迷你攻略，偶尔也会写一些个人的想法或者不成熟的见解，但估计很少会涉足到格斗机台，毕竟这个领域高手太多，像我等无名小辈完全没有发言权啊。

至于为什么选择这个题材作为本人编辑部落的主题，其实我是考虑了很久的。首先不能和其他编辑重复，其次还要自己能说出一些心得体会的。我虽然也有钟情的系列，而且还不少，但现在大多已经步入无奈（这其中百分之五十以上都是老卡干的好事），于是不说也罢，谈游戏就要谈开心的，那么街机就成了我的首选，毕竟在街机厅里也锻炼了有些时日，能拿出心得来与大家分享一下何乐而不为。另外，现在许多城市的街机厅已经晋升为了电玩城，特别是一些有名的全国连锁店，好多机台都很新，更新速度不是五年前能比的，如果有条件，个人还是建议大家能重新去街机厅里转转，应该能有不少新发现。

游戏情报之《死亡之屋》

直接切入正题，说起“《死亡之屋》系列”（英文原名：The House of The Dead），大家都不会觉得陌生，不过除了在街机厅里体验，相信大部分玩家都是在PC上玩本系列比较多。原因有二，其一是在家里玩不用排队，而更重要的是在街机厅买代币是要钱的，并且机台越豪华需要的代币也就越多，再加上眼下绝大多数街机厅的难度都调得不低，对于不擅长枪械模拟机台的初级玩家来说，刚开始游戏没两分钟就莫名其妙地被弄死了，遇上这样的情况想要玩家再投第二次币估计也难。目前该系列正统续作出过四代，其中前三代对应平台众多，有街机、PC、SS、DC、Wii、Xbox，但只有《死亡之屋4》迄今为止依旧保持着街机独占，因此想尝试四代的玩家只能选择去街机厅体会。



▲《死亡之屋》初代的LOGO，多么亲切的图片。

系统解析之《死亡之屋》

既然是射击模拟机台，用的是哪一种枪就是相当重要的要素了，因此枪的研究也就成为了射击模拟游戏系统解析的重要组成部分，因为不同的枪有着各异的特性。本人对一代的记忆比较模糊，流程倒是记得不少，但对具体是用什么枪就完全忘了，因此不误导各位。二代使用的是手枪，单发危机低，游戏还巨难，由于要不停射击，不是经常玩的玩家在打到第一关BOSS处手指就完全扣不动扳机了，如果想练习手指的力气，那么二代肯定适合你。三代改成了霰弹枪，单发威力剧增，难度比二代下降了不少，要说难度，个人认为三代是最简单的，但霰弹枪使用限定真的让人崩溃。三代是历代《死亡之屋》中惟一无法使用双枪的，因为枪又大又重，原配枪械能有人的手臂那么长，就算有人臂力超常也无法解决问题，原因是三代的上弹动作没有延续传统中“将枪口离开屏幕完成自动上弹”，而是需要玩家做一次单发霰弹枪的上弹动作，这个动作必须要双手才能完成。

说了这么多，下面要重点强调的四代登场了，四代的枪改成了微冲，按住扳机就能连发，上弹动作仅为晃动枪身，方便快捷，枪口后方还追加了手雷快捷键，手雷异常好用，是解围与重创BOSS的利器，除了每关开始前配备的三颗之外（三颗是标准配置，不排除部分机厅会更改），在关卡的隐藏地点还能获得补充。机能与画面上的进化就更多了，道路分歧点每一关都有好几处，不过个人的习惯是全部选择左边，反正《死亡之屋》的机台目前都不支持记录卡，因此不会关系到完成度，顶多选择不同路线会造成难度、分数、隐藏道具上的差异。



▲《死亡之屋4》第一关的BOSS，看起来吓人但很好打，即使是初学者用手雷也能菜掉它。





▲铃随身携带的街机机台记录卡们，还有的扔在老家没带过来，另外还有不少被好友以各种理由抢走，例如《铁拳5 暗黑复苏》的记录卡两张。

◀《死亡之屋4》的机台，旁边是《化解危机4》。

豆知识

现在许多机台都有各自的机台记忆卡，有些游戏是通过机台投币自动出（例如《头文字D3》、《头文字D4》），有的则是在街机厅的收银台处直接购买，部分游戏的记忆卡卡面还有好几种（例如《DJMAX Technika》）。每个游戏记忆卡的用途和价格也各不相同，比如《DJMAX Technika》的记忆卡不仅能永久使用，还能获得白金会员资格，在官网更新资料，而“《铁拳》系列”的记忆卡每张只能创建一个角色，创建以后不能更改，如果你想选择其他角色，要么不插卡，要么就重新买张卡，每张卡还有使用上限的限制，用完请买新卡。

CHAPTER 2 预告

本期的攻略本第一章粗枝大叶地介绍了一下“《死亡之屋》系列”的情报和系统，下期决定专一的讲解某个游戏的相关信息，至于想听哪一个大家可以来信选择分支路线（最多选择两个）。

1. 《死亡之屋4》
2. 《DJMAX Technika》（街机版触摸屏DJMAX）
3. 《特种部队》（原名：Ghost Squad，SEGA出品，射击模拟游戏）

其实刚把选项列出来，我就明白大家大概会选哪一个了（我没有说是第二个），这三个游戏都是我相当喜欢的，当然还有更多喜欢的都没有摆出来，例如《头文字D》，如果各位表示感兴趣本人再单独抽出个章节集中介绍一下竞速类的游戏。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 Email ucg@ucg.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

插画：木仙&西达



★这期有不少好消息告诉大家，大家可得有心理准备哦！

首先，ucg.cn网站开通测试了！大家可以在ucg.cn上查询最新的书刊上市消息并在线购买，小编们也会经常上去发言撰文。特别推荐的是“新刊先读”这个版块，在这里你可以抢先读到即将上市的书刊上刊登的精彩文章哦！还有一个挺好玩的低价竞拍PSP的活动，谁出的价是惟一最低价，PSP就按这个低价卖给谁。

★从本期开始，我们会在土豆网上传每期Gamhalo众多精挑细选的原创视频内容！除了光盘上的内容之外，未来还会上传更多精彩原创视频，这里也欢迎各路玩家前来捧场！只要登陆土豆网http://www.tudou.com/，搜索名为“游戏机实用技术”的播客就能找到我们啦！随时关注我们上传的精彩内容吧！

★2010年度TVGAME大赏(玩家评选)活动即将拉开序幕！在下一期《游戏机实用技术》里将会夹带选票，届时大家一定要为自己心爱的游戏投上一票哦！至于奖品自然也是必不可少的，这次为大家准备的奖品是次世代体感套装：X360 + Kinect、PS3 + PS MOVE和Wii + Wii MOTION PLUS，怎么样，是不是相当给力啊?

★Kinect强势入驻编辑部，众编辑全部沦为体感的奴隶，由此产生了众多爆笑无比的故事。这些都会在这次的“本期名场面”里揭露出来。当然有些劲爆情节由于实在太伤自尊，就被我们略过了。可以料想的是此期一出，肯定会有不少读者来信表示要看视频，所以还请各位期待下期杂志的光盘！

关于杂志

Email TTT：我最近在国内的一些视频网站上看到有人上传Gamehalo的内容，看上传时间发现有几期杂志刚刚上市时，视频内容就已经上传到网上了。这里特意提醒小编们注意。

感谢你的提醒。我们现在开始和土豆网合作，将自己的原创内容上传到土豆网上，大家可以去土豆网观看我们上传的视频。欢迎你继续帮我们留意此类行为。

河南洛阳 周葆罗：年末大作狂潮到来，我发现上期杂志上没有给《火影忍者 终极忍者风暴2》打上“攻略预定”的LOGO，吓得我半死，希望下回注意。

在引入“攻略预定”这个设定的时候，我们就曾经说过，有没有打这个LOGO并不是绝对的。打上“攻略预定”的游戏，有可能因为游戏延期而取消；而没打上“攻略预定”的游戏，如果游戏素质大大超出预期，也有可能追加攻略，例如《火影忍者 终极忍者风暴2》。

Email 宇仔：看了 261 期杂志才知道，原来纱迦喜欢《侠探寒羽良》，九兵卫最爱《浪客剑心》，难怪我第一眼就觉得九兵卫的小编形象这么像濑田宗次郎呢，我也很喜欢这两部漫画呢，但现在的漫画都比较繁闷，希望以后能多点介绍这类经典的漫画给广大读者！

我无法想像在游戏杂志上推荐《侠探寒羽良》这种公认经典的漫画会是什么样子……要让动漫同行看见的话，估计要对我们说："你们是地球人吗？"

其实即便是现在，新出漫画作品也有不少佳作，只是我们都长大了，看漫画这样慢节奏的消化方式渐渐离我们越来越远罢了。

Email Fatbigbright：话说如果整宿开着 PS3 光是拿它做个下载用机未免有些浪费，于是乎偶想到一个发挥 PS3 作用的途径，那就是 Life with PlayStation。用这个软件帮斯坦福大学的医学研究贡献 PS3 的计算能力，也算是物有所用了。看着屏幕中的地球上中国北方孤零零的那几个点，自己还是觉得很自豪："天津的那个绿点就是偶！！！"话说，以后装 13 也要这么装，起码是为科学研究做贡献……哈哈～

不过你耗电也是对地球生态环境不利的行为啊，现在都讲究节能低碳呢。

深圳 天川：每次看杂志上的"小编寄语"，总能看到一两张有趣的图，也不知编编们从哪里找来的，饶是我纵横网络也不得而知，各位能否将这些图放在光盘里一起派送呢？

放光盘里有些问题，因为光盘交厂的时间比"小编寄语"排版的时间早。不过现在有了 ucg.cn，以后大家可以在上面的"美图放送"版块里找找看。里面还有更多美图趣图大图等着你来另存为。

本期流行游戏 What's in

《刺客信条 兄弟会》

雷电、纱迦、铃

这游戏神了，真的神了！这游戏好玩，太好玩了！

——对《兄弟会》诸多丰富要素表示震惊的铃感叹

《使命召唤 黑暗行动》

纱迦、雷电、铃、脆薯条、九兵卫、才教授、anubis、一刀

呜呼！还我"要你命 3000"

——对榴弹的削弱表示悲痛万分的纱迦留

本期最流行的自然是 Kinect 相关的系列，由于尝试的人太多，这里就不一一列出来了，仅列出玩过游戏最多的前 5 名。当然《使命召唤 黑暗行动》的强大号召力依然健在，非编文编统统晚上 8 点集合！

第一名 纱迦（11 个）：好不容易玩完这 11 个游戏，又出了 5 个新作，听说《哈利波特》新作也对应 Kinect，真是要命了！

第二名 八重樱（7 个）：玩完 Wii 和 MOVE 后是手臂疼，玩完 Kinect 后是全身疼。

第三名 胜负师（6 个）：已取得名为"腰肌劳损"的奖杯一个。

第四名 奈落（5 个）：Kinect 确实将体感游戏的"三分钟热度"提高到了"三分钟以上"。

第五名 雷电（4 个）：舞蹈中心、舞蹈革命什么的，虽然我完全是跳舞白痴，还是疯了一身汗……

Email 斯介克汀：别人听见我说去机房，按回车，家里有家用机，以为我是搞电脑、游戏行业的，殊不知机房是缝纫机房，回车是将线回踩，家用机是家用缝纫机！

缝纫机是劳动人民智慧的结晶，从对整个人类文明发展史的贡献和对人民日常生活的重要性等各方面讲，都丝毫不亚于 IT 行业。敬礼。

我联想到了那辆宝马牌的自行车……

新疆 侯皓曦：对于奈落是会家子这件事情，本人一直很在意啊。毕竟我也是练过合气道、柔术和跆拳道的人，很想和奈落这样的高人一较高下。本人曾在一次突发事件中将一人胳膊弄脱臼过，所以不怕实战。奈落兄不用怕，我不是谷村正义，只是胜似谷村而已。朋友们现在都叫我"谷村没义（气）"。我等你。

随时奉陪。

纵身一跃



Email 绯色蓝：八重樱在 262 期提到《星之卡比 毛线史诗》的尴尬情况时，令我不禁想起当年《大神》和四叶草工作室那有点类似的悲惨遭遇。为什么这些创意无限又欢乐的游戏总是没有"枪车球"一类游戏那么容易畅销呢？我是觉得这种创意也是游戏娱乐性的重要保证，难道说我这想法太幼稚了？

这种情况有一部分原因是社会现状所决定的，生活太过忙碌的情况下"枪车球"能让玩家在短时间内就获得成就感。不是你的想法幼稚，而是现实太残酷了……

本期名场面

重如泰山

关心新闻的朋友一定知道，在这 15 天内曾发生过一场地震。地震发生的时候，纱迦独自一人在游戏室玩着 Kinect，这时地震突然发生。游戏室外的众人感到震感，不知是谁突然喊了一句："不好！纱迦摔倒了！"于是大家赶紧跑去慰问，纱迦面对大家的问候不知所措，得知原委后不禁大怒："你们当我是山啊！"

不知有诈

作为欧美音乐爱好者的雷电，自然不可错过收录了众多欧美名曲的《舞蹈中心》，于是初体验的光荣任务就落到了他的身上。当游戏进入自由发挥时刻时，雷电不知有诈，在 Kinect 面前疯狂地表演着各种动作。没想到在下一个镜头里，他的动作被加快两倍播放出来，看上去要多滑稽有多滑稽。全场人无不笑得仆倒在地，最惨的是在场的脆薯条正在喝水，结果一口水喷了出来。打这以后，所有人玩到这个部分时都会小心翼翼，惟恐一不小心就沦为笑柄。

空中惊魂

当天下午还发生了这样一件事：当奈落和纱迦两人正在联手玩体感格斗时，突然听到窗外传来一声巨响。两人扭头一看，只见一位擦玻璃的大叔死死抱着安全绳，两眼惊恐地瞪着他们，口中喃喃说道："疯了，疯了！"原来这位大叔看到两人对着空气死打的场面，以为遇到了两个疯子，差点没从高空中摔下去。

Email 汪雷：写攻略时能否把道具物品等的中文名字翻译出来，别光把英文名一标了事。就像《丧尸围城 2》里那样，介绍组合道具时全是英文，对于我这样的英文白皮来说完全看不懂，要是写成中文如：钉子加球棒等于钉棒多好。

游戏中的道具数量，想必从表格中大家也能看出有多少，而且既然武器道具翻译了，根据统一原则，相关的信息肯定要统统进行翻译，那肯定是一场浩大的工程。而且之所以保留了英文原文，也是因为游戏中所有的组合卡、菜单与道具名显示都是英文的，相比之下保持原样更好对照。

最早《丧尸围城 2》攻略制作时考虑采用截图加翻译的形式，不过后来发现这么做页数太多，于是就放弃了。以后会多加注意的。

Email ACE 狙击手：最近把《荣誉勋章 2010》和《使命召唤 黑色行动》通了，之后我就一直很抵触两样东西，一是手榴弹，二是火箭筒。因为晚上打游戏，所以白天太困了，上课时就睡着了。忽然耳边就响起了一句话："右前方 RPG！"立刻惊醒。抬头一看，右前方是老师在敲我的桌子。唉唉，真乃悲剧呀！

如果你体验过了刺激的网战，估计上课时还会说梦话，例如"tango down"。此时你就等着你的英语老师说"stand up"吧。

其实也还好啦，因为你只是惊醒抬头，而没有采取任何下意识的行动，跟你讲个悲剧的例子吧。这次录制"使命猎人"宣传片的时候，我和才教授按照九兵卫老师设定的剧本，相约走到地图的某处准备开拍，谁知我才刚走到才教授面前，他一刀就把我给弄死了，然后他在一旁狂道歉，结果我好不容易走过去他又一刀把我给弄死了。要是你中毒像才教授这么深……你就等着请家长吧！

Email K.Z 七空の唯：262 期杂志里的四格漫画"恶作剧"中洛克拍脆薯条的表情好猥琐，为什么我想起了当年的拍肩效应 = = (好像叫这个)，话说现实中洛克的表情这么猥琐吗？

额，现实中的洛克自然不可能做出这种表情……虽然本人喜欢偶尔弄一些剧透之类的恶作剧，但在录制视频这种时候还是不会做出影响他人工作的恶劣玩笑……

等待



去年"游风艺苑"和"游戏城寨"联合举办的"月度最佳作品评选"活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商"友基科技"通过冠名赞助的形式，再次与我们的栏目联手推出 2010 年度的系列评选活动。

和去年一样，我们这次仍然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。

具体到12月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）

参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）





此外，我们本次系列征稿活动为期半年，在活动接近尾声时，将会像去年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件作为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，不罗嗦了，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

Email Vencent：UCG 第 262 期的《神鬼寓言 III》攻略中，在成就列表里有一条是这么写的："打不倒的勇者：通关前　死过"。"死"字之前的那个空格太坑爹了，要不是看名字也能猜出成就的内容，我肯定会理解为必须在通关前死过才能拿到这个成就了。

猛拍一砖　肇事者：奈落

必须是通关前没死过才能拿到这个成就。经我们查明，这个空格是印刷厂在印刷时出现了疏漏。虽然此类情况以前也曾偶然发生过，但这次这个"没"字一漏，整个意思全变了，真是杯具。在此向你致歉。

广州 周文英：贵刊 262 期的《使命召唤 黑暗行动》中，第 33 页 PROJECT NOVA 一段的要点 5 里写道："走出毒气室后手上只有一把皮皮莎"。我虽没玩到这里，但我猜这把枪应该是前苏联著名军工设计师沙普金设计的波波莎吧？

猛拍一砖　肇事者：脆薯条

波波莎（PPSh 41）在中文和英文里都比较接近"皮皮莎"，打 5 代的时候我和战友们经常这么开玩笑，写攻略时顺手就写上去了。如果加上一个引号的话，想必就不会让大家误解了吧。感谢你的指点。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



PEGA WII 太鼓专用鼓 1名

一等奖 2名



MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版）

11A 互动信箱礼品名单

大奖	黑角PSP至尊大礼包			
	江苏	刘亦梅		
一等奖	MVP北通无线球王2			
	南京	盛 进	四川	何 平
二等奖	PEGA X360双65纳米酷冷风扇			
	上海	陈崇明	广西	孟继之
	天津	亦 平		
三等奖	PEGA PS3超薄版主机支架			
	广东	周文英	广东	钱海平
	北京	孙荫萌	湖北	王 荻
	上海	吴继德		

二等奖 3名



PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

三等奖 5名



PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充

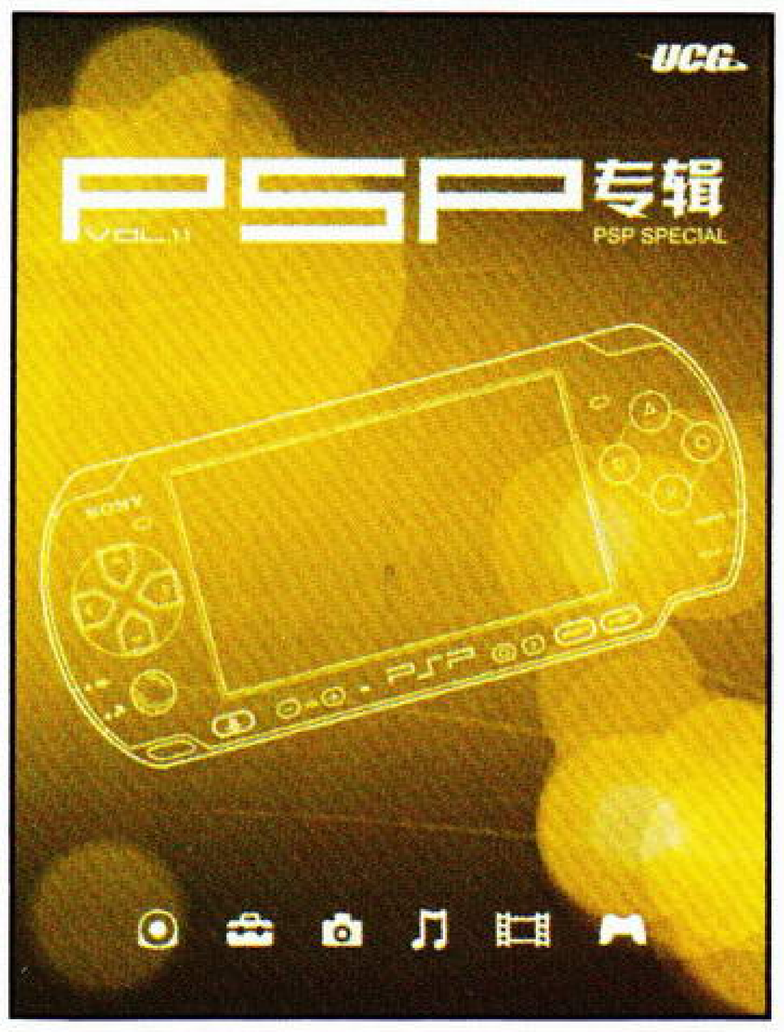
本期问题

1. 指出本期杂志的优点和缺点，包括光盘。
2. 一年一度的春节合刊要到了，不知各位对合刊有什么建议呢？友情提示合刊传统项目：年鉴、大赏、索引、盘点、下半年游戏实用秘技研究集合……（可找本去年的春节合刊参考）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：



《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40、41、43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 133、146、147 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103、143 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 VOL.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15 ～ 19、29 ～ 31、36、37 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》、《PSP 专辑 Vol.11》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.7》、《怪物猎人狩猎志 VOL.8》，定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38.00 元。《卡牌 · 桌游》第 7、8 辑，定价 15 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电 话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》38 辑，定价 18 元；39 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 11 辑、第 12 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 11 辑，定价 32 元。



邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020 电 话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：



《生化危机 终极档案》，定价 45 元；《iPhone 专辑》第 2、5 辑，定价 28 元 / 辑；《光环 进化》，定价 32 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《猎天使魔女 无限巅峰默示录》，定价 28 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》，定价 9.8 元；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 ～ 6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、17 ～ 22 辑，定价 19.8 元 / 辑；《模魂志》第 42、43、44、50、51 期，定价 15 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010 电 话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ～ 253 期、总第 257 期、总第 258 期、总第 260 ～ 263 期，定价 9.8 元。总第 229 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。



邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000 电 话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



【COD】最近每天回家只要有空就会打开电视玩上一会《COD BO》的网战。其实我们不能将它单纯作为一款FPS或是一款竞技游戏来看，它更像是一个面向全球玩家的巨大交流平台，你可以玩出自己的风格，也能够结识趣味相投的好友，而这是一个很漫长很有意思的过程，相信每个人都会有自己独特的收获。

【黑豹 如龙新章】抱着试试看的心理尝试了日剧版的《黑豹 如龙新章》，果然不出意料被雷到了。不说扮演主角的斋藤工和右京龙也的感觉相去甚远，各种剧情的衔接也极为突兀，即使是玩过游戏原作也人恐怕也会被搞得云里雾里。不过这部片也并非一无是处，为原作配音的波巯以及岩城晃一在剧中的表演就毫无违和感。更重要的是，日剧的舞台是现实生活中与游戏内几乎无异的神室町，让我们这些系列的FANS实在是看得热泪盈眶啊。ToT

【随笔】就在截稿前，编辑部所在的城市经历了一次小小的地震，起初还以为是装修引发的震动，没想几分钟之后却听闻整个市区内都有同样的感觉，办公楼下也聚集了议论纷纷的人群。虽然不过是有惊无险，但却可以让我们的大脑冷静不少。面对某些不可抗拒的外力时，或许挣扎是徒劳的，但当悲剧发生后，我们是否敢说自己毫不后悔呢？在日复一日的生活和工作中停顿哪怕一秒的时间，不妨自问一下："我们是否想了本该思考过的问题，又是否尽力做了本该做到的事情呢？"

【MHP3】狩猎的大幕即将拉开，预热、预热、再预热……

本期个人签名

为何那么多好游戏都扎堆在1月27日发售？真无语！



Bob Dylan"中毒"持续加剧中，每天一开播放设备必然是他的歌，简单的旋律，悠扬的口琴，百听不厌的歌词……

纪录片《No Direction Home》和电影《I'm Not Here》也重新看了几遍，每次都有新的体会。其实Dylan只是一个表演者，就是想站在舞台上为台下的人唱歌，他唱，他们听，长篇的歌词是他的诉说。

曾经的他也会张望舞台是否有经济公司的人站在入口等待签下他的专辑，也会担心台下的观众不喜欢自己的表演，在他努力摆脱一个外部强加在他身上的"抗议歌手"的标签时，他成了时代的标记，他的桀骜不驯让他在民谣音乐会的舞台上背起电吉他叫上电声乐队成员。他唱一首《Like A Rolling Stone》，声嘶力竭地踮起脚尖去够那个悬在额头的麦克风。在倒彩的喝声中仓皇走下舞台，坐上小轿车扬长而去。"他们是怎么了，为什么这样对我？我听不清音乐声音，我走调了。我根本不想唱对调！关掉灯，太亮了，我不想看。"

1992年，在Dylan从艺30周年的纪念演唱会上，包括Eric Clapton、甲壳虫的Harrison、Neil Young等人和他共同演唱了他的一首《My Back Pages》，几位老迈的艺人，唱出"……我当时很老了，现在比当时年轻。"当不同年代的影像和声音连在一起时，总让人唏嘘不已，但他们的精神激励着所有能听懂他们的人。

我买了一支十孔布鲁斯口琴。

本期个人签名

Ah, but I was so much older then, I'm younger than that now.



写了一年多的"小编寄语"，我觉得慢慢套路化了，久而久之才感觉这是最难写的部分，每次临近截稿都不知道从何下手……谈游戏？谈生活？谈理想？谈电影？谈二次元？这么说吧……最近一直在《COD》，已经3转了，生活么平平淡淡，一日三餐吃得好好的，最大的理想是回老家开女仆咖啡店，最近看了一部OVA叫"独角兽第二集"，11月要入一个帕蒂手办，OVER。

前一阵子和一个老朋友聊天，他是学会计的，每个月只有月底的时候是最忙的，所以他平时一有空就会找我聊天（其实都是我主动发猥琐表情给他先的）。平时什么话题都聊，动漫啊、二次元啊、音乐啊、游戏啊等等，听说他上次刚从日本东京回来，于是我就问他秋叶原的感触如何？他先愣了一下，然后直接在QQ上敲了一行字——"我总共买了38万日元的抱枕"，我倒也没被他唬瞎，因为早有准备。接着我又问他："有没有和女仆合影啊？"他居然说"因为太害羞了所以没敢问"，我刹那间觉得我有掐死他的冲动……

本期个人签名

12月是破产月……



[铂]《歪小子斯科特》真乃神片！故事虽然荒诞，但游戏元素的运用可谓驾轻就熟，可以说是今年最值得推荐给游戏玩家的电影。另外，8位机清版过关风格的同名游戏也不错，充满了各种恶搞与致敬，而且职员表中有大量中国人的名字，在PSN及Xbox LIVE上均有下载，有兴趣的朋友可以支持一下。

[金]虽然已经完成了《火影风暴2》"50胜20负"的网战局数要求，但还是忍不住会在中午休息时上线打两盘放松一下，偶尔干掉一两个经验值是我10倍以上的高手，我也会兴奋得像个孩子。当然还有不少有趣的网战经历，有机会的话我会在新官网ucg.cn上与各位分享。



[银]应对物价上涨，自己做饭是不错的方法。我大概算了一下，两个人外面随便吃一顿，一般都在40块钱左右；而自己做饭，在煲汤的情况下大概是20几块，不喝汤的话一般一顿在10至15元之间。有条件的朋友不妨试试，没条件的朋友也可以设法创造条件，毕竟两种方式的饮食支出相差一半以上，而且营养也不是快餐可以比拟的。

[铜]人到底有多少钱才算是富有？胜嫂的回答是："钱多到可以拿出来做慈善。"妙哉！

本期个人签名

改变不良生活习惯，先从不喝碳酸饮料开始。



★一位在精神病医院做医生的朋友某日哀怨地跟我说："我们科室刚收治了一位非常漂亮的女孩子，症状就是要他哥哥和嫂子离婚，自己跟她哥一起……"，唉，多么残酷的三次元！

☆Kinect的感觉相当不错，我还真有心动打算购入一台，于是趁着写稿的便利时机把公司的Kinect借回家去说动一下家人。谁知1.8米的悲剧距离居然在我家上演了……看来想在家玩Kinect这一想法只能等到我下一次搬家的时候才能实现了。不过按照目前房价的增长势头来看，恐怕我这辈子是等不到这一天了。

★UCG的官方网站现已正式开通，欢迎读者朋友们常来做客~\^o^/~

本期个人签名

大丈夫だ、问题ない！



UCG官网开张，希望各位朋友多多关注。

看过司汤达作品的人都知道，这位法国作家喜欢在他作品的章节标题处引用名人名言，而留下这些"名言"的"名人"往往鲜为人知。由于作品本身年代就已经久远，所以人们认为他引用的"名言"可能是更为久远的古籍中的东西，已然很难考证。不过也有一些学者认为，其实这些"名言"都是司汤达自己编的。他知道后世难以考证，所以把自己的"名言"变成某位"名家"的话，再加以引用。倘若真是如此的话，这种逆向的"山寨"真是创作者才华、风度、和幽默感的至高体现了。

可能是由于写本期特企的关系，突然想起来NGC上的《生化危机》一代重制版还没有通关，很想找一个时间玩一下。个人更喜欢系列的二代和三代，虽然四代之后的改革非常成功，也很喜欢。但是我依然想玩一二三代那样的《生化危机》。

【微小说】她13岁时对杰克说："请陪伴我，一直不要离开好么？"杰克沉默。她18岁时对杰克说："我明白有很多女孩来过你的世界，也明白以后还会有很多女孩依偎在你身旁。但至少请记住我，好么？"杰克沉默。她24岁时走到杰克身边，突然紧紧抱住他，说："我将要远嫁，不过我会在心底记住你的，永远不忘。"杰克沉默。她70岁时，拄着拐杖，艰难地再一次找到杰克，她干枯的手抚摸着杰克的身体，时光对他们身体的雕刻是同样的。她说："我嫁过三个男人，有过两个情人，他们现在全都死了。其实，我在最幸福的时光和最苦难的时光都没有想起过你，但是在如湖面般宁静和孤独的这些年里，渐渐地回想起，也许你还在。"

她知道杰克永远都在，因为杰克是一棵树。——By Nai

本期个人签名

勿忘初志。



UCG官网开通测试了，各位读者一定要去看看哦！

《刺客信条 兄弟会》太神了，真的神了，没想到这么好玩！《使命召唤 黑暗行动》才刚刚一转，都是因为没有时间打啊，上班下班时间完全被工作堆满了，照这个情况发展下去，以后进度只会更慢，因为往后依旧没有什么空闲时间，已经积了一大堆游戏没时间玩了，更别谈白金和全成就，真是要命！

体验了Kinect之后，我毫无防备地中招了，谁让《舞蹈中心》里有我家Lady Gaga呢，在Gaga面前，我可是没有任何防御力的，可怜我的荷包，底都要被掏破了！哪天要是真的没钱买游戏了，我就把向日葵卖掉——你哭什么，哭也没用！

和雷电一起订了《GT5》，如果这次能按时发售，大家拿到本期UCG的时候游戏已经到手了，我们等这一天等了多少年？完全记不清了，游戏到手了说不定还以为在做梦呢！

近日与好友通了电话，众人表示即使没有我大家依旧过得很开心，还使用各种言语炫耀，在此我要对好友们说一句：你们这群没良心的，就拍个蛋糕的照片给我看，诚意何在！还一本正经地说什么也准备了我的那一份，可最后还不是被你们自己吃了！好吧，我知道了，你们从一开始就是这样想的！

本期个人签名

游玩《舞蹈中心》数个小时的后果是，第二天早上手举不起来了。



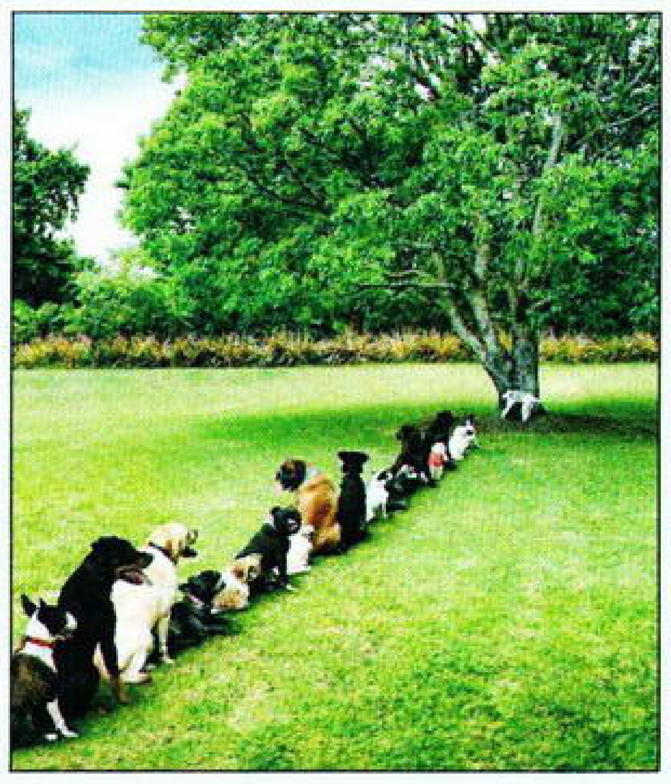
★一直想去南极转一下，和那里的企鹅握握手，尝一尝磷虾汤的滋味。不过也一直以为这是一个遥不可及的梦，直到前些天有艘极地考察船抵达深圳。我专程去拜访了一下，上船之后的我兴奋地像小孩子一样，不知为何当时脑子里全是小时候最爱看的《我们爱科学》。我总算是和南极有间接接触了，然后也打听到了去南极的方法，原来只要有钱就可以去，比上太空下海沟简单多了。不过那价格……

★上期说到我的新家可以玩Kinect，结果实际拿到机器之后才发现我失误了。因为我家的电视桌是个半圆形的，电视摆在最里面的话距离是绰绰有余，但由于Kinect需要上下调整角度，因此必须摆在电视桌的边缘，如此一来距离就很勉强了。这期做完之后得把客厅重新布置一下才行，想玩Kinect还真是折腾。

★等《GT赛车5》等了这么多年，没想到还真的要出了。不行啊，我完全没有做好心理准备啊！Kinect十一神作刚研究了个开头，《COD》最新作还不到40级，手上的成就神作积了17个，《刺客信条 兄弟会》已决定要入但2代还没完美，《白骑士物语 光与暗的觉醒》又有新任务上线……惟一让我感到欣慰的是——我不玩《怪物猎人》……

★搬家后80天才发现原来在新家附近不远的地方就有一个大型图书馆，步行5分钟就能走到。里面的书刊更新速度快，装潢也很别致，还提供无线上网业务。记得中学老师曾经引用过一句名言："任何时间皆可读书，不需桌椅器具，不需约定时间地点。"不过在图书馆这种环境里，读书的效率明显会高出不少。

★有时候人的脑子确实会瞬间短路。在写上期杂志《NBA 2K11》特快的前言时，我还清楚地记得《NBA 2K11》是2K Sports的，到了写"多边共享区"的时候，不知怎么的就把《NBA 2K11》给了EA。这里也感谢那些来信指出我错误的人，本人在此自拍一砖。请大家原谅。



▲大家注意遵守秩序，排队上厕所。

本期个人签名

一转买《GT赛车5》，二转买《高达无双3》，三转买Kinect！



UCG官网开通测试，由本人负责的排行榜近期也会在网站上开办一些相关的互动栏目，希望各位到时候能多多支持洛克，积极参与活动。

趁着上期杂志截稿后的假期，洛克抽空回家乡参加婚礼。由于假期较短，有轻微恐高症的洛克在经过一番激烈地思想斗争后还是决定坐最快的飞机回去（坐火车要花费数十小时才能到达）。终究是我第一次坐飞机，因为不清楚登机流程所以一路闹了不少笑话，而最让人郁闷的莫过于在去机场的时候差点迷路……

几经周折后终于登上飞机，却不幸的发现自己的座位在窗边，飞行过程中每当遇到气流，看着窗外那不停晃动的机翼就会让我联想到一系列动漫中的坠机画面……

在外的几天吃的相当不错，在烧烤、火锅、水煮跳跳鸡等大餐的连击之下终于再次上火，加上回编辑部时在火车上站了一晚（只有站票），喉咙痛、鼻塞等感冒症状纷纷出现。在凉茶与各种药品的轮番轰炸下感冒病毒终于宣告败退，为了美食，忍吧。

本期个人签名

祝福一下勇于在光棍节结婚的某人，你把结婚日期选在圣战日的真的不是向广大死死团团员挑衅吗……



★抽空出外瞎玩了一趟，偶遇某地的地下河景点，这真是一个巨大的收获。这辈子还没见过那么大的地下溶洞，里面的奇景马上就让我想到了某盗墓小说。进入洞内后层层向下，途径一段小悬崖，用一段汉白玉桥连接（奈何桥么？）。最后一段是溶洞最底层深邃悠长的地下河，有船夫撑船，简直就是现实版的冥河渡船啊！途中还经过地下瀑布，实在是叹为观止！

★出游归来后发生了一起小小的诡异事件：走到卧室刚想打开电脑，突然在旁边发现一具小鸟的尸体。可能是从客厅的窗户飞进来后，飞进了卧室，想从卧室的窗户飞出，结果对着窗玻璃那道看不见的屏障一次又一次的撞击，最终看着窗外近在咫尺的绿树与自由飞翔的同伴绝望地死去……

本期个人签名

又见炊烟升起，暮色罩大地。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.11.23-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

《GT 赛车 5》经历无数次的延期，终于将在玩家的关注下隆重登场，这次不会再有意外了、这次也不会再有跳票了……应该是吧。而 12 月份的重磅炸弹，自然是足以横扫一切的《怪物猎人 携带版 3rd》，我们小编也将全力以赴，在第一时间给读者带来最丰富实用的攻略、研究以及其他周边相关内容。让我们现在就开始倒计时吧！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
2日	战极姬2 炎	战极姬2・炎～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2011年1月					
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
25日	历史大战 夺取天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	动作	日版
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	策略角色扮演	日版
25日	口袋职业力量棒球13	パワプロクンポケット13	Konami	体育	日版
25日	极上！！超人气委员长 MM我最好的朋友	极上！！ めちゃモテ委员长 MMマイベストフレンド！	Konami	益智	日版
2010年12月					
2日	企鹅的问题 世界	ペンギンの问题 ザ・ワールド	Konami	益智	日版
2日	蜡笔小新 呼唤传说的大屁股决战	クレヨンしんちゃん ショックガーン！ 传说を呼ぶオマケ大ケツ战！	NBGI	动作	日版
2日	金属战斗陀螺 顶上决战	メタルファイト ベイブレード 顶上决战！ ビッグバン・ブレーダーズ	Hudson	动作	日版
2日	桃太郎电铁世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	桌面棋牌	日版
2日	SD高达三国传	SDガンダム三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	NBGI	动作	日版
2日	马里奥对大金刚 突击迷你大陆	マリオ vs. ドンキーコング 突击！ ミニランド	Nintendo	动作	日版
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔道士	Level-5	角色扮演	日版
9日	爆丸DS 核心守护者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	动作	日版
9日	风来的西林5 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス	Chunsoft	角色扮演	日版
2011年1月					
4日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
6日	沙加3 时空之霸者 光明之影	サガ3 时空の覇者 Shadow of Light	Square Enix	角色扮演	日版
20日	最爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	动作	日版
27日	天降之物f 梦想季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	文字冒险	日版
2011年2月					
3日	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	怒首领蜂大复活Ver1.5	怒首领蜂大复活Ver1.5	Cave	射击	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
30日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
2010年12月					
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	最终幻想XIII 国际版	ファイナルファンタジーXIII アルティメットヒッツ インターナショナル	Square Enix	角色扮演	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	电脑战机 武力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
15日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
27日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Alchemist	射击	日版
2011年2月					
1日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
24日	偶像大师2	アイドルマスター2	NBGI	模拟经营	日版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
8日	龙之世纪II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
8日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed: Need for Speed	EA	竞速	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
25日	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	欧版
2011年4月					
18日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	梦幻俱乐部ZERO	文章冒险	2011年9月15日	狂暴	主视角射击
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年冬	战争机器3	动作射击	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
23日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
25日	面包超人 微笑聚会	アンパンマン にこにこパーティ	Agatsuma	益智	日版
25日	马里奥 运动合辑	マリオスポーツミックス	Nintendo	体育	日版
30日	经典米奇	Epic Mickey	Disney	动作	美版
2010年12月					
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
2日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 特别版	NARUTO―ナルト― 疾风传 激斗忍者大战SPECIAL	Takara Tomy	格斗	日版
2日	太鼓之达人Wii 大家来聚会 3代目	太鼓の达人Wii みんなでパーティ☆3代目！	NBGI	音乐	日版
2日	保姆妈妈	ベビーシッターママ	Office Create	益智	日版
9日	卡拉OK JOYSOUNDWii 超级豪华装	カラオケJOYSOUND Wii SUPER DX ひとりでみんなで歌い放题！	Hudson	益智	日版
9日	健身聚会	フィットネス パーティ	NBGI	体育	日版
16日	吃豆人聚会	パックマンパーティ	NBGI	动作	日版
2011年1月					
27日	最后的故事	THE LAST STORY	Nintendo	角色扮演	日版
27日	战国无双3 猛将传	战国无双3 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2011年2月					
1日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	闪电十一人 王牌前锋	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
23日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
24日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	中文版
25日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
30日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
2010年12月					
2日	圣恩传说F	テイルズ オブ グレイセス エフ	NBGI	角色扮演	日版
2日	北斗无双 国际版	北斗无双 International	Koei Tecmo	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲	うみねこのなく頃に ～魔女と推理の轮舞曲～	Achemist	文字冒险	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	信长的野望 Online 新星之章	信长の野望 Online ～新星の章～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
23日	无限回廊 光与影之箱	无限回廊 光と影の箱	SCE	益智	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
15日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
18日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	美版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
27日	战国无双3 Z	战国无双3 Z	Koei Tecmo	动作	日版
28日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	动作角色扮演	欧版
2011年2月					
1日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	杀戮地带3	Killzone 3	SCE	主视角射击	美版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
24日	魔界战记4	魔界战记ディスガイア4	日本一	策略角色扮演	日版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
8日	龙之世纪 II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
8日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed: Need for Speed	EA	竞速	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
25日	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	欧版
2011年4月					
18日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年3月	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年夏	巫师冒险记	动作
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作	2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演
2011年内	机车风暴 启示录	竞速			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年11月					
25日	泪洒三重冠 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ －花冠の大地－PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25日	维新恋华 龙马外传	维新恋华 龙马外传	D3 Publisher	文字冒险	日版
25日	王者天下 一骑斗千之剑	キングダム 一骑斗千の剑	Konami	动作	日版
25日	Little Busters! 重制版	リトルバスターズ! Converted Edition	Prototype	文字冒险	日版
25日	真・恋姬梦想 少女缭乱 三国志演艺 蜀	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱 ☆三国志演义～ 蜀编	Yeti	文字冒险	日版
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	动作	日版
2日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
9日	彩色铃音Continue	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	文字冒险	日版
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	角色扮演	日版
16日	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 －アヴァロンの谜－PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
16日	侦探歌剧 Milky Holmes	探偵オペラ ミルキィホームズ	bushiroad	文字冒险	日版
22日	寄生前夜 第3个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	动作冒险	日版
23日	AKB1/48 与偶像恋爱	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	文字冒险	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗之血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版
2011年1月					
13日	异世纪传说 携带版	Another Century's Episode Portable	NBGI	动作	日版
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	Square Enix	动作角色扮演	日版
20日	维纳斯与布雷斯	ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と灭びの予言～	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	魔法禁书目录	とある魔术の禁书目录	ASC II	动作	日版
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	策略角色扮演	日版
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS; HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	文字冒险	日版
27日	附身物语	つくものがたり	Furyu	角色扮演	日版
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版
27日	梦幻旋律 变奏	DEARDROPS DISTORTION	Cyberfront	文字冒险	日版
2011年2月					
3日	死亡连接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
3日	薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～ 群青の思い出	Gust	角色扮演	日版
10日	勇者30 SECOND	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo	文字冒险	日版
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	角色扮演	日版
2011年3月					
9日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
17日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	女神异闻录Persona 2 罪	角色扮演	2011年内	异说 012 最终幻想	动作

11.24 GT赛车5

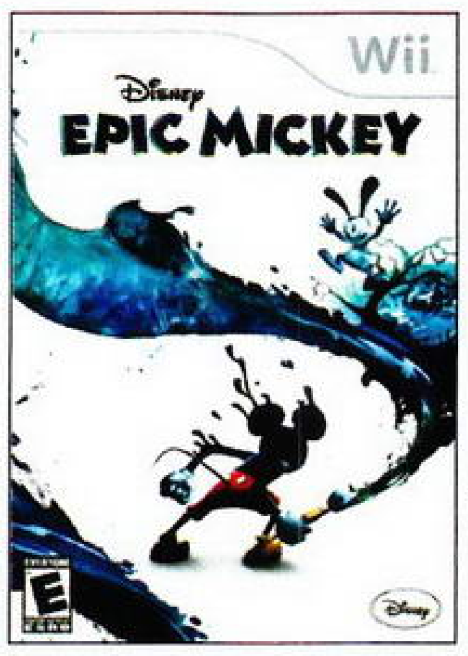
PS3 竞速 ■SCE ■对应方向盘控制器 普 推荐度 S



《GT赛车5》的报道写过太多，发售日也一改再改，11月初临时退却，月底终于能够面市，数年等待，终于相见，与其回顾那些不堪回首的空荡日子，不如将精力用在游戏中，体验一次全新的“跑车浪漫旅”。超过1000辆车，系列首次加入车损；遍布世界各地的数十条经典赛道全部重新创建；动态天气系统、昼夜交替、3D视觉效果对应；突破性的网络要素，将全世界玩家联在一起的交流社区；NASCAR和WRC强势加入，随机生成拉力赛道……这是所有爱车玩家都不容错过的终极大餐。和你的朋友共同分享爱车体验吧，这是一种生活方式，就像驾车行驶于美景之中，身在其中，尽享优雅。

11.30 经典米奇

Wii 动作 ■Disney ■无对应周边 E 推荐度 A



世界上无人不知无人不晓的米老鼠在家用机平台展开冒险，这次不是什么低成本的动画改编游戏，而是一款绝对的原创型作品。作为迪士尼自社发行的作品，游戏的画面和音乐自然充满灵性，不管是设定原画还是成品，都如艺术品一般。玩家扮演的米老鼠将往返于各个童话世界，用自己的神奇画笔让枯竭的世界重拾生机。而且游戏还具有一种全新的机制，根据玩家的不同选择，童话世界将呈现出不同的样貌，整个冒险的故事也会有不同的发展方向，这种让玩家通过自己的行动引导故事的“讲故事”方法会为玩家带来“选择与结果”的乐趣。

12.01 怪物猎人 携带版 3rd

攻略预定

PSP 动作 ■Capcom ■无对应周边 CERO C 推荐度 S



再过几天，这款万众期待地狩猎大作终于要降临PSP平台，相信不少猎人玩友已经和洛克一样摩拳擦掌，准备享受这即将到来的狩猎盛宴吧！据Capcom目前放出的情报来看，本作的登场怪物数、武器数都将达到系列巅峰，游戏不仅在之前作品的基础上加入大量全新怪物，就连之前大部分玩家认为因为机能问题而无法登场的恐暴龙和峰山龙都已确认出场，着实让人兴奋。除了怪物数量的增加外，游戏系统也做出大幅度强化，新的狩猎猫系统将使单人模式不再孤独，还等什么？快拿起手中的PSP，让我们一战方休。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。